

新瓶与老酒
互联网传播发行探寻

既是同根生，相煎不太急
惊魂、危机，走近两个“孤岛”

10月下
本期特惠价
￥7.00

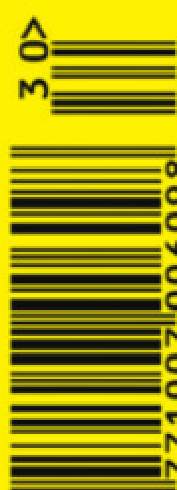
Popsoft www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第347期

大众软件®



电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择

寓有线于无形
巧借电力线组建局域网全攻略


ISSN 1007-0060



本期重磅专题：
《大众软件》2010年读者调查报告



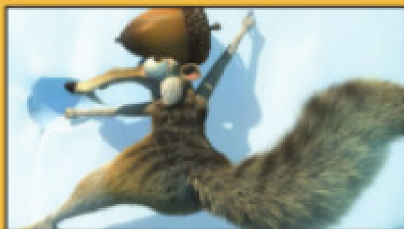
本期强档攻略
黑手党Ⅱ

CONTENTS
本期目录

P18 网络时代 重点推荐

资源收整我最强！

——下载“松鼠党”攻略手册



想知道如何才能便捷有效地获取各种国内外网盘上的资源？如何才能有效地管理下载后的文件？本期内容就来给你方案。

P52 硬件评析 重点推荐

搏动的数码生命之源

——谈数码设备的电池

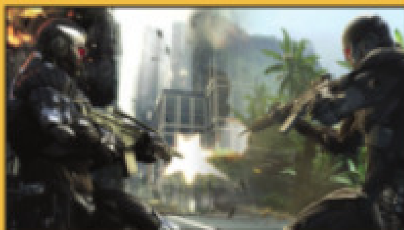


电池与电力一样，已经渗透到人们生活的每一个角落，工作、学习、娱乐都离不开它，但你是否真正了解电池的起源和发展，以及它们的原理呢？

P93 评游析道 重点推荐

既是同根生，相煎不太急

——走近两个“孤岛”



图形技术的发展，终归是为了实现最拟真的感官体验，那么还有什么载体能比游戏更适合充当这个华丽的外壳呢？

P126 攻城略地 重点推荐

《黑手党Ⅱ》全剧情攻略



尽管本作在地图和任务方面不像GTA系列那样恢弘庞大、枝节繁多，却在故事情节上浓墨重彩、引人入胜，一条主线贯穿到底，毫无拖沓沉闷之感。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 朱良杰
赵绮也 白云龙 韩大治 朱飞
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年10月16日
定　　价 人民币 10.00元

新品初评

专栏评述

网络时代

实用软件

硬件评析

专题企划

前线地带

责编手记

本期杂志的制作正值中秋佳节前夕，大家的桌边都或多或少地摆上了几大盒五颜六色的月饼。对于某些人来说，这些充满了创意的、包含着各种各样奇怪“内心”的饼们，统统不过是酣战Boss之时顺手拈来的充饥能量而已——是的，国服终于开了，不用我说大家也都应该知道的吧。编辑部里的几个好战分子为此又活跃了起来，包括那些从不组队的、从不下副本的，以及只下副本从不做任务的奇异人士，也全都豪快地战了起来。而当年身为“永烁星光之地”掌门，安其拉开门英雄的键盘同志，如今则抢先一步拿到了美服《魔兽世界》资料片《大灾变》的测试帐号，开始体验新的征程了。而我作为一个旁观者，从我个人有限的旁观感受来讲，《大灾变》中的世界似乎比以前更灰暗了一些。在两个新种族——狼人和地精中，地精给人的感觉更亲切，语音还是那么滑稽，而狼人让人觉得更象是人类种族的一个变种……总之，让我们继续期待吧。

最近编辑部里突然缺少了一个高大的身影——小明斯基又失踪了，为什么要说“又”呢？上回是因为他获得了一个叫作“痛风”的Debuff而不得不回家去回血。而这次嘛，据消息灵通人士说他是去了东京电玩展，即将为大家带回第一手的有趣见闻。仅从目前发回的照片来看，我个人认为，东京电玩展上的Showgirl妹子们与我国游戏展中的相比……真是太不给力了啊——这样的也可以做Showgirl么？反之，东京电玩展上的各种游戏软硬件产品，相较于国内游戏展又太让人心动了——我什么时候也能入手一款啊？！这是我内心的呼喊。这，大概就是中外游戏展的差距吧。具体情况，大家还是等小明斯基归来后再让他详细地给您侃一侃吧。

本期责编 Cross

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
山　东	王　正	黑龙江	孔　亮
江　西	林晓波	陕　西	康茂德
湖　北	赵　伟	山　西	吕俊江
北　京	宋梓遥	北　京	林晓燕
新　疆	赖　林	吉　林	杜　锐
河　北	刘　帆	内蒙古	牛志东
福　建	周立欣	甘　肃	古　乐
浙　江	柯　博	四　川	邓　晨
山　东	卓　良	江　苏	边　杰
云　南	苏丽娜	湖　北	桑　易



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本

版权声明

评游析道

极限竞技

在线争锋

攻城略地

游戏剧场

读编往来

TOP TEN

Edifier漫步者

中 国 驰 名 商 标

M20

2.0型笔记本电脑音箱



客服热线：800-810-5526　欢迎访问：www.edifier.com

- 桌面2.0音响系统，外观精致优雅
- 小仰角设计，带来更佳音质效果，更适合近场聆听
- 自带1转3USB HUB接口，功能实用
- 采用钕铁硼磁体扬声器单元，音质纯澈甜美
- 箱体内部应用加强筋设计，有效避免箱体谐振



驰骋星际战场
技嘉GA-X58A-UD3R主板

■晶合实验室 魔之左手

星际争霸2最高效果和千人对战的图片、视频让玩家们已经沉寂很久的升级之心又被挑动起来。目前强大的i7平台无疑是最符合资金充裕的星际玩家要求的产品，技嘉GA-X58A-UD3R主板则是一平台的稳固支撑。

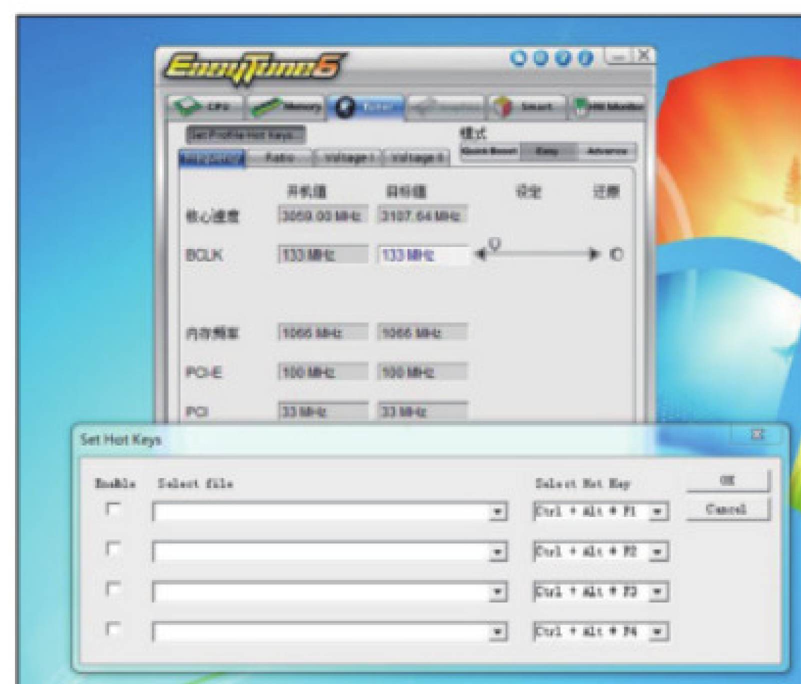
这款主板采用X58+ICH10R芯片组，全尺寸ATX板型，支持LGA1366接口Core i7处理器和QPI传输架构、三通道DDR3内存及3路CrossFireX与SLI显卡互联技术。作为技嘉的高端产品，它还采用了稳定的全日系固态电容，拥有第三代超耐久技术设计（Ultra Durable 3）和第二代多段式动态节能节能技术（DES 2），电路板中夹有一个2盎司纯铜制造的散热层。主板还支持USB 3.0、SATA3（SATA 6Gbps）及3倍USB供电能力，即所谓的3×3技术。

这款产品提供了4个PCI-E ×16插槽，其中两个支持×16带宽，两个支持×8带宽，另外还有2个PCI-E ×1插槽和1个PCI插槽。南桥及板载Marvell SE9128 SATA3控制芯片共提供8个SATA接口和一个PATA接口，其中两个为SATA3（6Gbps）标准，均支持RAID。板上还带有超压警示LED和温度警示LED。

其背部I/O接口包括10个USB接口，其中有2个eSATA/ USB共用接口和2个由NEC SuperSpeed USB 3.0控制器提供的USB3.0接口（蓝色）。为保证高速的USB3.0设备能有充足稳定的供电和充分的保护，这款主板提供了3倍供电效能和全部14个USB接口独立保险丝设计。其USB接口拥有On/Off Charge功能，在计算机关机后能继续给已连接的数码设备进行充电。另外它板载德州仪器TSB43AB23芯片，提供了大小IEEE1394接口各一个及扩展针脚，背部还安装了千兆网卡接口、SPDIF光纤/电缆接口，及对超频爱好者来说非常实用的清除CMOS按键。


背部I/O接口

这款产品提供了Cloud OC（云超频）和Hotkey OC（一键超频）功能，前者其实是一种远程管理程序，可通过网络接入PC，用其他设备监控系统甚至进行超频和开关机等操作。后者则是通过EasyTune 6设定预设状态后，将这些状态直接映射到特定按键上，可用热键快速在高性能、静音等工作方式间进行切换。其板载硬件超压控制芯片Precision OV提供了最小单位20毫伏的电压调节幅度，让超频更稳定。



可将频率状态设定到热键上

另外GA-X58A-UD3R还提供了快速开机、DualBIOS双BIOS保护、XHD (eXtreme HardDrive)硬盘加速、系统恢复等功能。另外还有独特的AutoGreen蓝牙省电功能，通过和用户身上的蓝牙设备（一般是手机）连接，可在用户远离时PC自动进入待机/休眠状态，而用户接近时则会自动进入工作状态。

我们的硬件测试平台为Intel Core i7 940处理器，安装3条KINGMAX DDR3 1600 2GB内存，硬盘为希捷720.12 1TB，安装Windows7 64位版操作系统。

项目	得分
PCMark Vatage	
总分	9065
内存	6755
硬盘	4688
3DMark Vatage	
CPU得分	43236
Super π	
8M位计算速度（秒）	145.861

我们还简单测试了其在星际争霸2中的表现，搭配中高端显卡可轻易达到70帧/秒的速度，而通过简单超频后可达到85帧/秒左右。





这款主板以相对合理的价格为用户提供了高性能和全功能的i7平台，对目前正急于升级平台的玩家来说是相当不错的选择。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商：技嘉（GIGABYTE）
上市状态：已上市
售价：1999元
附件：SLI扩展连线、背板、驱动软件光盘，说明书等
咨询电话：800-820-0926
推荐：高端DIY玩家，超频爱好者



与G92告别

七彩虹iGame450定制版显卡

■晶合实验室 魔之左手

对于已苦苦等待了很久的内地“N饭”来说，NVIDIA推出的GTS450以其更加低廉的价格，成为比GTX460更加吸引人的产品。这一型号也让NVIDIA的DX11系列显卡走进了千元以下市场，终于可以用新核心替代占据了这一市场数年，历经数代的G92核心。低端产品尽管核心远比旗舰级型号简单，但却要在成本、性能、功能方面进行更加精细的设计规划，这也就是GTS450的出现如此晚的原因。

GTS450核心代号为GF106，是精简版的GF104核心，我们已经知道GF104核心在技术上与GF100基本相同，但渲染单元阵列进行了重新规划，采用48个渲染单元一组，而非GF100核心的32个一组形式。GF106中采用了4组这样的阵列，共192个渲染单元，以及相应的材质处理器、光栅处理器等，其与GTX460和对手相应产品的规格对比可参看表格。

在表中我们可以看到，七彩虹提供的iGame定制版450显卡在核心/显存频率上明显高于公版。这是因为NVIDIA为了争取市场份额，对合作厂商的GTS450产品频率并未硬性规定，因此在其上市之初就出现了大量高频版产品。

而为了保证更高频率下的运行稳定，七彩虹这款产品的做工及用料都显得比较扎实，特别是其散热部分，采用了面积超过显卡的热管“烤肉架”型散热片并搭配双独立风扇，两个风扇均有独立供电和测速联线，并且具有蓝色LED背光，工作噪声很低。尽管体积巨大，但这款散热器的鳍片很薄也并不非常密集，整体并不很重，不会加大插槽的负担，但必须占用旁边的插槽位置。

iGame450定制版提供了miniHDMI和双DVI输出接口，连接6Pin辅助供电单元，提供了一个SLI

显卡型号	GeForce GTX 460	GeForce GTX 460	iGame450定制版	GeForce GTS 450	GeForce GTS 250	Radeon HD5770	Radeon HD5750
市场定价	1499 元	1299 元	1099元	129美元	799 元	999 元	799 元
GPU代号	GF104	GF104	GF106	GF106	G92	RV840	RV840
GPU工艺	40 nm	40 nm	40 nm	40 nm	40 nm	40 nm	40 nm
GPU晶体管数量	19.5 亿	19.5 亿	11.7 亿	11.7 亿	19.5 亿	10.4 亿	10.4 亿
渲染器数量	336	336	192	192	128	800	720
渲染器组织	1D×336	1D×336	1D×192	1D×192	1D×128	(1D+4D)×160	(1D+4D)×144
ROPs数量	32	24	16	16	16	16	16
纹理单元数量	56	56	32	32	64	40	36
核心频率	675 MHz	675 MHz	875 MHz	783 MHz	738 MHz	850 MHz	725 MHz
渲染器频率	1350 MHz	1350 MHz	1750 MHz	1566 MHz	1836 MHz	850 MHz	725 MHz
理论计算能力	1.36 TFLOPs	1.36 TFLOPs	1.008 TFLOPs	0.902 TFLOPs	0.703 TFLOPs	1.36 TFLOPs	1.044 TFLOPs
等效内存频率	3600 MHz	3600 MHz	4000 MHz	3600 MHz	2200 MHz	4800 MHz	4000 MHz
内存位宽	256 bit	192bit	128 bit	128 bit	256 bit	128 bit	128 bit
内存带宽	115.2 GB/s	86.4 GB/s	64 GB/s	57.6 GB/s	70.4 GB/s	76.8 GB/s	64 GB/s
内存类型	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR3	GDDR5	GDDR5
内存容量	1024 MB	768 MB	1024 MB	1024 MB	1024 MB	1024 MB	1024 MB
DX版本支持	11	11	11	11	10	11	11
HD视频技术	PureVideo HD	PureVideo HD	PureVideo HD	PureVideo HD	PureVideo HD	UVD2	UVD2
通用计算接口	CUDA	CUDA	CUDA	CUDA	CUDA	Stream	Stream





作为NVIDIA第一款面向千元以下级市场的DX11产品，GTS450的规格缩减非常明显，不过GDDR5显存提供了足够的带宽，避免了以往这一档次显卡的“瘸腿”问题，因此在常见3D游戏中的表现还是相当不错的。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商：七彩虹（Colerful）
上市状态：已上市
售价：1099元
附件：电源转换线、DVI-VGA转换接口、静电手套、驱动光盘，说明书、多用途工具等
咨询电话：400-678-5866
推荐：中端游戏玩家，DIY超频爱好者

桥接插槽。在PCB板正反面共安装8颗三星0.5ns GDDR5显存颗粒，采用类似GTX460带有冗余空位的安装方式，容量达到1024MB，带宽则为128bit。


GTS450显卡背部也安装了显存颗粒

也许是考虑到其发热量、核心面积等有了大幅缩减，因此GTS450核心并未采用昂贵的金属壳封装，封装面积也比GTX460小了很多。

在实际测试中，我们采用Core i7 940处理器、技嘉GA-X58A-UD3R主板，搭配Kingmax 三通道6GB DDR3 1600内存。操作系统为Windows7 64位版，安装NVIDIA ForceWare 259.22版驱动，对比产品安装ATI 10.8版公版驱动。


GTS450核心（右）与GTX460核心（左）的对比

这款产品的测试成绩与GTX460有20%左右的差距，但远低于其渲染器的缩减程度，说明GF106核心的效率相当不错，不过测试结果表明这一档次的产品在开启4倍抗锯齿时已略显吃力，不建议大家采用。而与同价位对手相比，其DX11性能拥有较明显的优势，DX10游戏中的表现则略逊一筹。不过即使是采用更低的所谓公版频率，GTS450的性能也会比较令人满意。

项目	GTX460	GTS450	RADEON HD5770
3DMark Vantage总分（HIGH）	9200	7205	6148
3DMark Vantage GPU	8074	6286	5706
PhysX物理引擎测试Fluidmark	61	44	23*
FurMar稳定性测试最高温度	65℃	52℃	76℃
游戏测试，全部采用1080P+4×AA，最高画质			
Crysis（DX10）	19.62	15.6	18.725
Dirt2（DX11）	66.1	49.0	48.8
Heaven Benchmark v2.0（DX11）	26.3	19.5	16.7

*注：ATI并不支持硬件PhysX物理引擎，因此得分较低

琉晶新贵
三星BX2350 LED液晶显示器



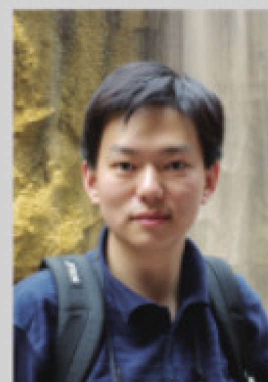
■晶合实验室 电子土豆

BX2350是三星送测的新款LED背光液晶显示器，其外观除了继承三星常用的TOC透明琉晶材质和B系列的背部横向纹理外，不再使用过去的琉晶或金属拉丝圆盘底座设计，而改成了V型“大脚丫”底座，并覆以闪亮的镀镍装饰，漂亮但很容易沾染灰尘和指纹。机身最薄处不到10mm，显示器仰角可在0° ~20° 之间调整。

BX2350采用23英寸16：9面板，支持1920×1080分辨率，拥有1000：1对比度和250cd/m²亮度。它同样拥有三星的Magic Color、Magic Eco、灵妙双屏和灵动视角等新技术，用于增强色彩、节能、自动双屏切换和改善LCD视角，菜单中还有响应速度等级选择。它提供了1个D-Sub模拟和2个HDMI输入接口，将对比度和亮度调整到最佳状态后测试（此时实测功率仅有20.4W），显示器亮度很均匀，黑屏下无漏光，在256级灰阶测试中能看到第3级灰块，表现很出色；灰阶和色阶均很平滑，仅仅是蓝色过渡的高亮部位出现轻微分层，整机色彩表现鲜艳自然。

三星BX2350主要参数	
对比度	500万：1（动态）/1000：1（典型）
响应时间	2ms（灰阶）
可视角度	170° /160° （水平/垂直，CR>10）
发色数	16.7M
功率	25W（休眠模式0.3W）
尺寸（mm）	555.3×423.5×208.7（宽×高×厚，包括底座，机身最厚处67.5mm）
其他特色功能	灵敏感光、灵妙双屏、灵动视角、定时关机、宽普兼容、自定义按键、Win7认证等





三星BX2350在拥有靓丽的造型的同时，提供了出色的显示质量和和突出的功耗表现，且Maigc Angle功能对上下方向的视角改善较明显，与之前动辄2000多元的三星LED产品相比，其目前的价位对普通消费者具备较大吸引力。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商：三星电子（Samsung）
上市状态：已上市
售价：1680元
附件：电源线、驱动光盘、视频线、说明书、保修卡等
推荐：注重外观与节能表现的家庭及办公用户
咨询电话：800-810-5858



上网新时尚！
富士通P3010笔记本电脑

■ 晶合实验室 Red

上网本一直被商务人士和女性用户喜爱，如果你打算购入一台11.6英寸屏幕的上网本，除了Intel的“凌动”（Atom）外，还有AMD的“Neo”可供选择。从我们之前的测试来看，不仅AMD Athlon MV-40处理器与Atom N450相比性能更强，而且与它配套的M780G芯片组也很出色，其集成的HD3200显示芯片的性能要比后者的GMA3150高出不少。我们本次测试的这款P3010就采用了Neo平台，它是富士通主打“轻主义”的LifeBook P3系列之一，也是一款外观讨人喜欢的产品。样机为红色机型，顶盖周围有银色装饰条并在边角处采用了圆润的过渡，其右上角的嵌入式金属Logo也很时尚，可是光亮的表面依然有易沾染指纹的问题，而且亮色喷涂也比较容易划伤，不太适合粗心大意的男性用户。机身尺寸为285mm×209mm×30.2mm，重约1.6kg，在11英寸上网本中不属于很轻的一类，不过其用料比较踏实，可能也是其重量偏大的原因。



转轴小巧但很牢靠

P3010的接口包括USB 2.0（1左2右）、VGA、RJ45、4合1读卡器等，但遗憾的是没有HDMI、1394接口。此外，这款产品配有蓝牙2.1+ERD、Atheros AR9285无线网卡（支持IEEE 802.11b/g/n，最高速率150Mbps），并预留了3G模块。除了前面提到的处理器和芯片组外，样机还配备了2GB×2的三星DDR2 800内存及富士通320GB、5400r/m硬盘。需要注意的是，尽管样机配备了4GB内存，但市场上销售的产品中多数仍为2GB，购买时应多加留意。



显眼的触摸板，按键手感略硬

键盘为84键，19.05mm键宽、1.8mm键深，多数为100%全尺寸设计。其按键手感在同类产品中比较出色——键程短、回弹力适中，这种手感应该更受女性用户欢迎。为了保证按键尺寸，触摸板面积作出了妥协，实际使用中较难操控，需慢慢习惯。当然，触摸板较小是11英寸产品的通病，尽管P3010在这方面依然无法避免，可它的触摸板按键尺寸相对较大，而且光亮的喷涂也非常抢眼。

该机配备了容量5200mAh的6芯电池，我们用BatteryMark测试，结果为3小时25分，这并不是个十分理想的成绩，尤其如今不少上网本的实测待机时间已能达到4、5个小时，所以如想获得更长的待机时间还应更换容量更大的电池。在散热方面，这款机型的表现平平，我们使用Everest测试时风扇一直保持最高转速，CPU温度为67℃，机身左侧出风口温度较高，但不影响正常使用，键盘和掌托的温度都可以接受。另外值得一提的是，P3010清理灰尘十分方便，无需动用螺丝刀，只要打开后盖上预留的清灰口，就能直接清扫散热片，所以不会有长期使用堆积灰尘导致过热死机的问题。P

富士通P3010性能测试成绩表

项目	设置	成绩
PCMark Vantage	PCMark	1467
	内存	965
	电视和电影	783
	游戏	1098
	音乐	2139
	通信	1626
	生产力	1485
	硬盘	2150
3DMark06	默认	1191
Windows体验指数	基本分数	3.1
	处理器	3.1
	内存	4.9
	图形	3.5
	游戏图形	4.8
	主硬盘	5.4
魔兽世界	800×600/低（暴风城内）	54.3fps





比较可惜的是，这款产品没有采用AMD最新的Athlon K125处理器与RS880M芯片组，性能无法排在目前上网本的前列。不过它的性能依然完胜许多上网本，可满足目前多数应用的需求。综合考虑它的外观和性能，我们推荐给更注重产品外观的女性用户选择。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★

厂商：富士通（Fujitsu）
上市状态：已上市
售价：3499元
附件：电源适配器\连接线（工程样机）
咨询电话：400-820-8387
推荐：时尚女性用户

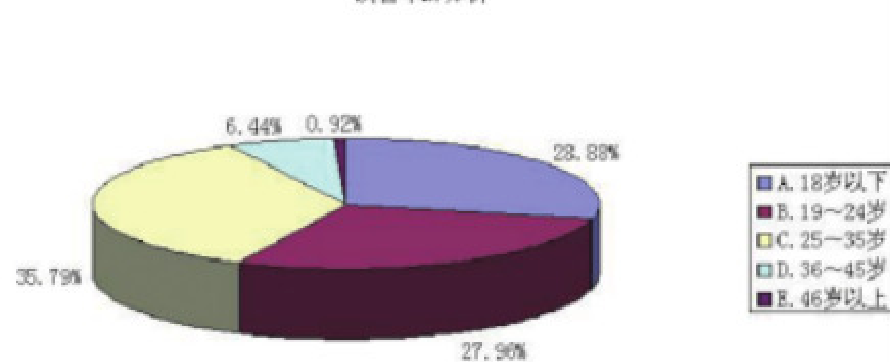
《大众软件》2010年读者调查报告

■本刊编辑部

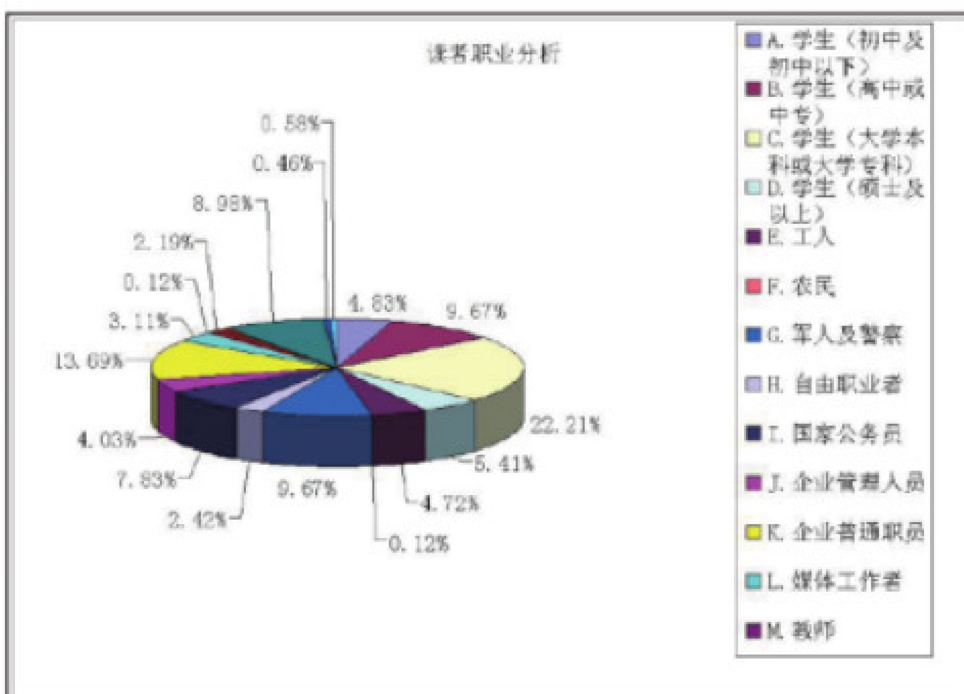
读者到底想看什么？这个问题我们几乎每天都在问自己。这是个没有答案的问题，它仿佛就在眼前，简单明了，就像《大众软件》办刊的宗旨“有用，有趣”，但却又永远距离我们有一步之遥，无论做得再专心努力的栏目，自己看来距离真正的“有用”、“有趣”总是差了那么一点点。不过这也是读者调查的意义所在，我们永远无法超前于用户，只能跟在用户的身后亦步亦趋，尽力记录这个时代，满足他们的需求。因此每一年的读者调查，看上去虽然很枯燥，但在阅读着各种数据变化的同时，不免也会有一些稀奇古怪的联想随之飘出来，很是让自己快乐一番。至于这些稀奇古怪的联想是什么，后面可以慢慢讲。在翻开数据之前，我们更多的是感到惶恐。就像我们还以为用户还痴迷于周杰伦，沉溺于网络游戏世界，出门才发现满大街飘荡的都是《爱情买卖》《月亮之上》，身边人谈论的都是“今年你偷了几家的菜”。我们发觉自己所平日所认知的这个世界，与真实表现出来的这个世界并不完全一样，甚至说有巨大的差异。这对于我们自己的工作来说也是个巨大的挑战。如何让我们所感知，所报道的真实，与读者一点一滴告诉我们的真实越来越贴近，是今后我们需要致力解决的大问题。在这份读者选票汇总而成的数据面前，我们只能静心仰视。

《大众软件》读者情况分析

读者永远年轻这是平时在工作中我的第一直观感受。的确，作为热爱科技，热爱娱乐的一个群体，《大众软件》的读者留给我的印象永远都是充满热情，喜欢新鲜事物，喜欢看到变化。不过当我看到这一份数据的时候，还是意识到，其实这份观感源于读者多年以来的支持和厚爱，拿我们当做亲人和朋友。因为从数据上可以看到，超过1/3的《大众软件》读者超过25岁以上的，虽然25岁以下的读者从整体上还是占据多数，但是这种变化表明很多读者都是我们的老朋友，随着《大众软件》一同成长起来，并对内容有着独立的认识和判断，对于一个杂志来说，这是一件好事，意味着读者群体偏向理性化成熟化，但也不是一件好事，因为这意味着读者对内容的要求更高了，落实到编辑部众人的身上，就是更艰苦更认真地工作。



读者年龄分析



读者职业分析

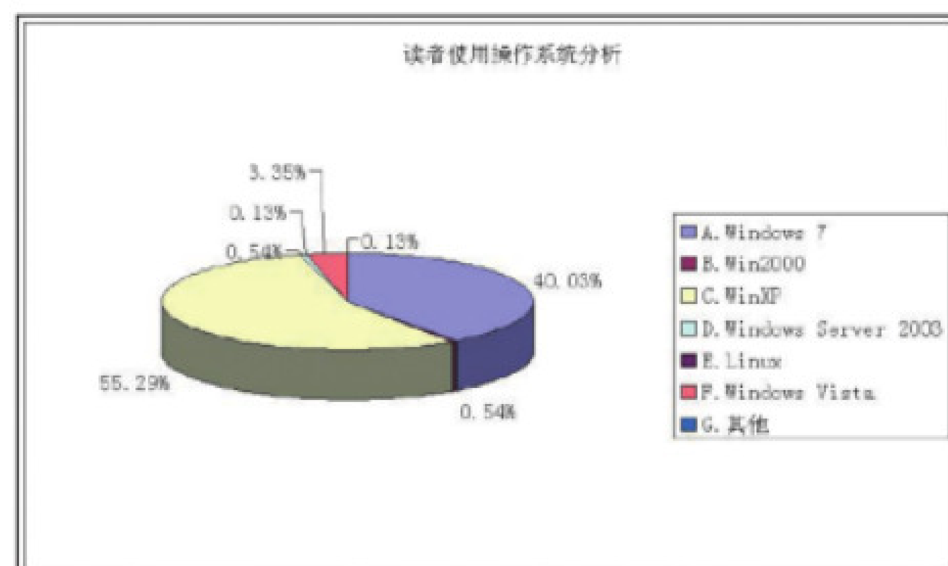
我们的朋友遍天下。作为一本全国发行的杂志，我们早已明白到这个事实，在出去旅游的时候不断会遇到当地的读者和我们交流，认真提出建议，这让我们心里总有一份感动。但我们的读者究竟是什么身份，每年我们都可以看到一些新变化。比如2010年我们欣喜地看到来自于新疆地区的读者数量增长很多，不过仔细一想哑然失笑，显然这是拜新疆地区将近一年的断网所赐，《大众软件》成为新疆读者亲近互联网的重要途径。我相信他们翻开杂志，看到那些曾经熟悉如今却变得遥远的内容时，一定是百感交集。当然现在新疆的情况已经恢复正常，我们的读者也已经回到了以往的生活节奏，只是希望《大众软件》能一如既往成为他们使用电脑，遨游互联网的好伙伴。同样的现象还呈现在读者职业的调查情况中，除了学生之外，军人警察是杂志最为广大的读者群体，显然他们是因为职业的约束，不能像正常读者一样随意的使用互联网。对于这些因为保证社会稳定安全而牺牲个人幸福的读者们，我们只能在此表示敬仰，并把更好的内容奉献给他们。

《大众软件》读者应用调查

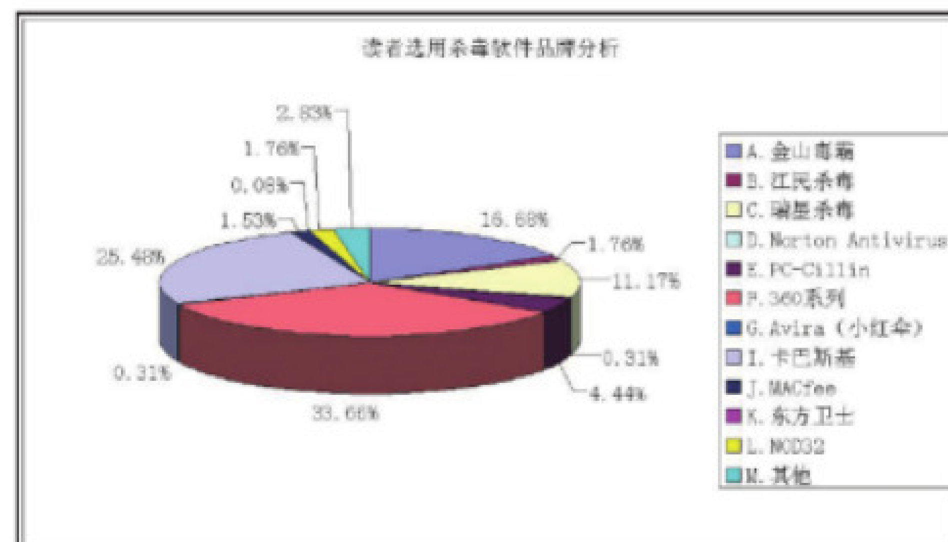
使用电脑为什么？

这个问题放在眼前可能会引人发笑。为什么？因为方便啊。的确电脑让我们的生活变得更加方便，但某种程度上来说，电脑自己其实并不是方便的。这体现在电脑的使用学习成本，使用风险，日常维护，一个不小心，原先津津乐道的方便，就会成为更大的烦恼或者……担心。不相信？广大人民喜闻乐见的摄影艺术家陈老师用他的遭遇证明了这个事实。他的遭遇告诉我们，选择一个值得信赖的电脑品牌，或者选择一个相对靠谱的安全软件，是多么重要啊！显然大家如今都已经明白了这个道理，对于正版软件，品牌电脑的重视达到了前所未有的新高，当然这也要拜市场上不断亲民的价格所致。对于中国用户来说，价格永远是影响消费选择的第一因素，即使是为了安全，也要优先考虑性价比，而将风险几率放在第二位。这两年免费杀毒软件的兴起就体现了这一变化。事实上免费杀毒软件不能说不好用，但如果只考虑价格，那么它的潜在费效比并不比收费安全软件好多少。问题是，有多少人会意识到后台的那些广告插入和点击呢？免费并不代表没有付出，这个世界不是像口号中喊得那样美好。所以尽管安全软件始终是读者调查中用户对正版软件的第一选择，但从另一个角度来看，免费和收费杀毒软件的纠葛，正昭示着安全软件这一传统软件行业，面对日新月异的互联网有些迟钝落伍，还过于停留在非网络时代的思维，没有更好的利用互联网资源，让很多无聊的概念抢了先。从某种程度上来说，这才是国内网络环境不安全的表现。杀毒软件内斗多年的结果是，如今中国市场上占有率最高的安全软件360系列和卡巴斯基。过去的金山、江民、瑞星三驾马车只有金山还保持着一定的竞争优势。而如今的金山业务重心从其上市财报上来看显然也已经转移到了更赚钱的网络游戏领域，希望今年金山将安全软件独立出来构建子公司的举措能让这家老牌民族软件企业保持应有的活力。

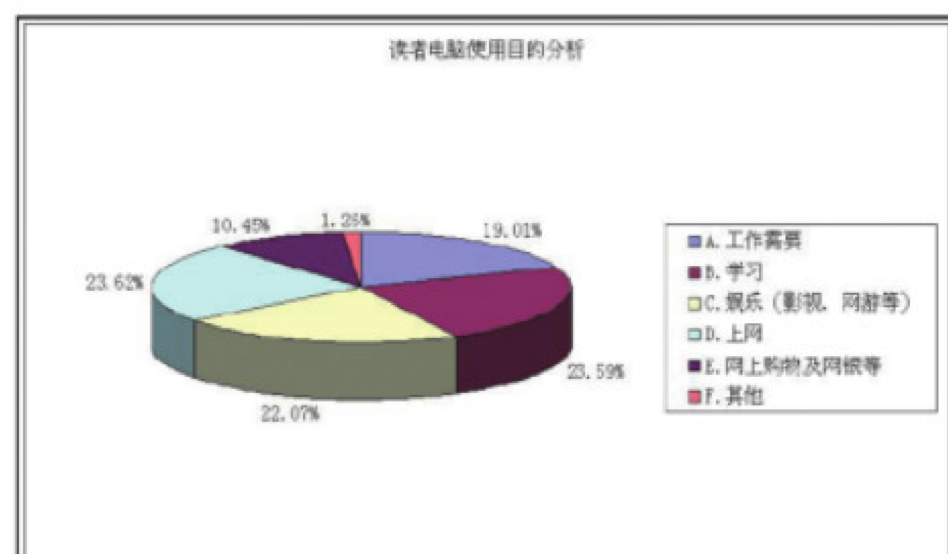
一台电脑最核心的因素，硬件要说是CPU，软件就要说是操作系统软件。毫无疑问的，微软依旧是这方面的事实垄断者，尽管我们看到了Linux的身影，但其使用者比例甚至连Windows Server2003 都比不上，基本属于微软产品的内战。值得注意的是WinXP系统的使用份额降低到了55%左右，而Win7系统的使用份额上升到了40%，看来比尔·盖茨所宣称的Win7系统是微软有史以来最好也是最成功的系统，并不是虚言。但在看到Win7系统使用率节节攀升的同时，我们也对用户不肯升级Win7系统的原因做了调查。与事先所想象的“配置要求高、价格太贵”等原因占主流不同，读者给我们的回答是“目前的操作系统已经能满足日常的各项需求”，不知道比尔·盖茨看到这个答案会不会为自己的前作如此优秀感到自豪。相信Win7系统一定考虑到了更多的应用需求，但在中国，Win7的系统设计和使用环境与微软的设想差距还是比较大的，即使微软亚洲研究院在中国，不过显然中国用户的应用需求不是微软考虑的主流。谁让中国的盗版率数字令盖茨先生——不对，现在应该是鲍尔默先生头痛呢。



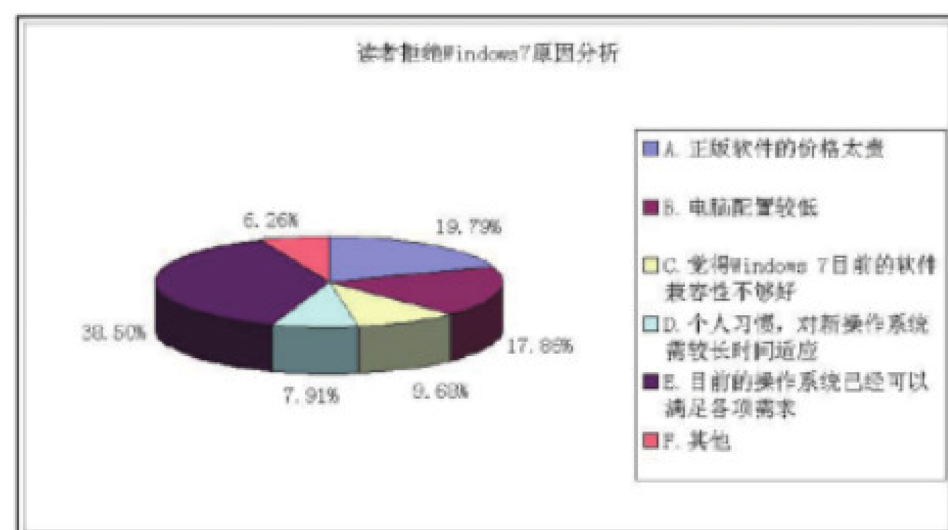
读者选用操作系统分析



读者选用杀毒软件品牌分析



读者电脑使用目的分析



读者拒绝Windows7原因分析

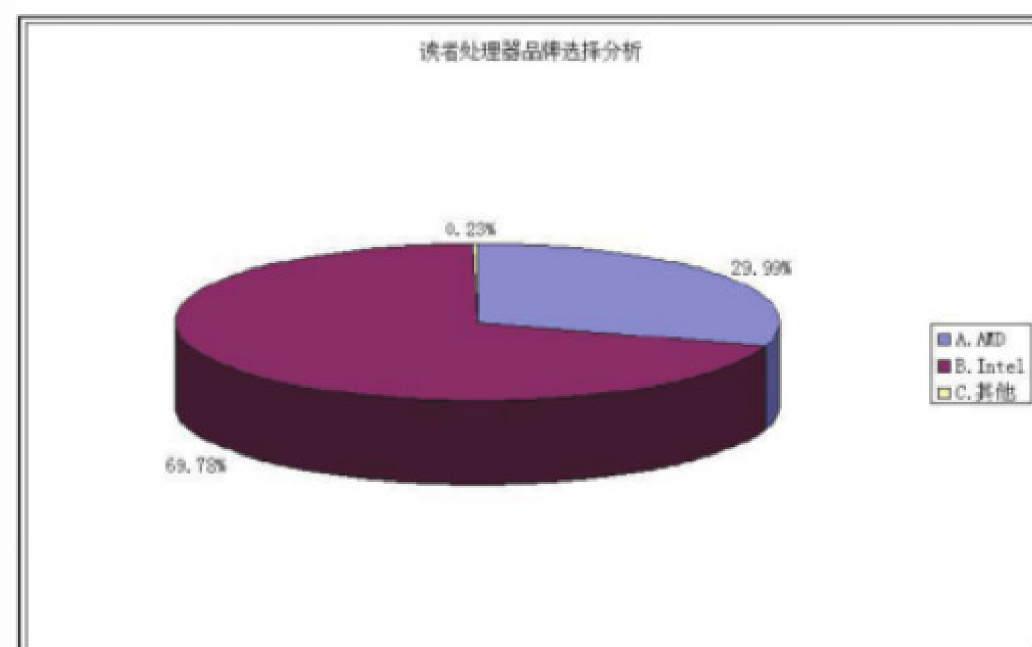
值得一提的是，从整体上来看，微软如今在操作系统中的优势并不如我们看到的那么大，本次调查由于还是集中在PC平台上，因而微软保持了一贯的强势。但我们相信如果将平台扩大到移动终端设备，那么苹果、谷歌的操作系统一定能让微软有一个警醒的表现。

在对于“你正在使用的即时通讯软件”的调查中，腾讯QQ依然占有绝对的优势。这个结果不出众人所料，QQ原本就占据了强大的先发优势。而且腾讯以QQ为核心应用，在这个软件平台上外延出越来越多的增值服务内容，这一战略的成功已经被越来越多企业所效仿，百度、阿里巴巴、盛大都在走同样的道路。这也让后来的竞争者越来越难以超越。过于强大的竞争实力，无所不用的竞争手段让腾讯成为这一领域中的微软，招致种种嫉恨和怨言也就难怪了。想想今年爆出的“狗日的腾讯”事件，不知该为腾讯骄傲还是为腾讯叹气。那么，腾讯的竞争优势真的无法超越么？其实也不一定。如果我们将腾讯的功能进行细分，可以看到在语音通讯软件方面，它并不是没有竞争对手，腾讯的优势并没有想象中的那么大。如果我们明年在核心应用上进行更细分的调查，相信能有更具体的结论。

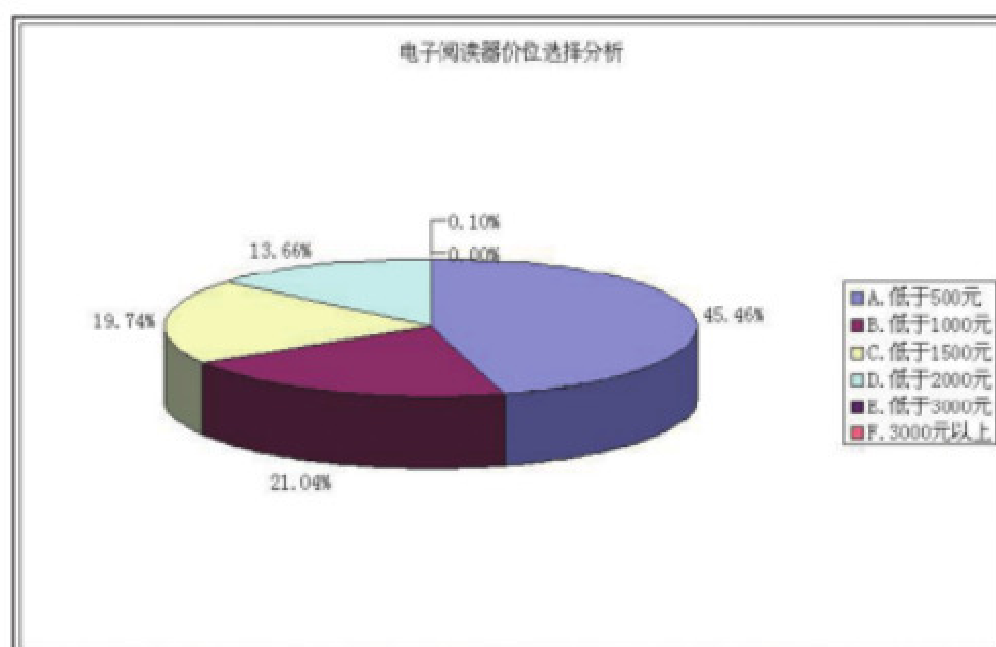
影音播放软件方面，暴风影音的成功源于其高解码兼容能力的技术，这是毫无疑问的。但暴风影音借助互联网平台，与诸多视频共享网站的合作，将暴风影音内置成为默认在线影音播放器，这与其说是技术上的成功，不如说是商业运营上的成功。相对来说，其他影音播放器对于互联网平台资源的合作和利用没有那么成功。

《大众软件》读者消费调查

消费调查的有趣之处在于，每一年可能都有新的热点出现。市场消费是永远新鲜变化的。往年的“上网本”“山寨机”在今年已经不是最热的热点，“电子阅读器”、“3G手机”才是最新的焦点所在。我们的读者通过调查向我们呈



读者处理器品牌选择分析



电子阅读器价位选择分析

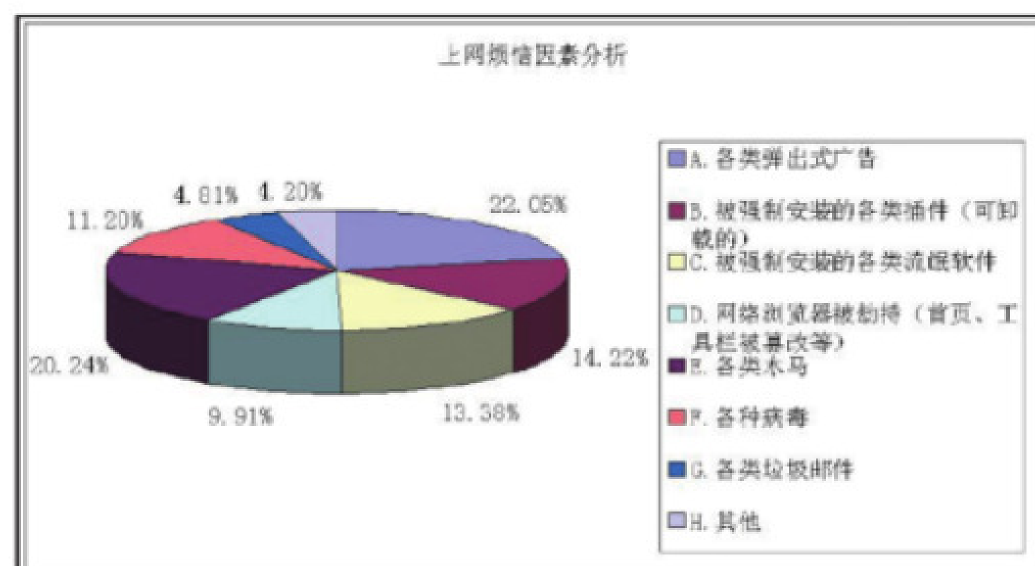
现了他们对于技术的最新把握和认知，漂亮、有趣、方便易用已经渐渐超越价格，成为影响消费者选择的第一要素。当然拜经济危机所赐，如今每个厂商都在价格上想办法，漂亮有趣又好用的产品同时也便宜，这已经不是什么少见的现象了。也许从这个角度上来说，我们要感谢山寨机。当然中国开发者的聪明智慧也是必须要感谢的，比如苹果皮的出现就将苹果的品牌和认知度提升了一大块。

硬件方面，日渐成熟的硬件体系已经形成了相对稳定的竞争格局，这个纯粹依赖技术实力，完全看评测数据说话的领域没有太多的花巧可言。研发跟不上，那么眼前的繁华可能就是过眼云烟。看看电脑整机市场的变化就知道了，联想是依旧的带头大哥，而联想也是国内在技术研发上投入最多的整机厂商，其他曾经为人所知的企业很多现在已经开始渐渐落伍，例如刚刚出售了自己全部PC业务的方正。尽管只是加工制造，但不进行技术研发储备，注定只能被市场所淘汰。而硬件中最核心的CPU方面，英特尔再度加强了对AMD的优势。过去AMD依靠性价比与英特尔竞争，如今在性价比方面也渐渐被英特尔接近了。不过考虑到AMD手上还有ATI这张大牌，未来是不是会翻盘还很不好说。

电子阅读器不是今年才出现，但只有苹果能把它提升到这个高度，iPad尚未见货，就已经有N多的果粉前去下订单。当它进入中国的时候，更是有人提着几十万现金雇人彻夜排队购买了数十台。这种疯狂很难让其他企业复制。比如盛大高调推出的锦书阅读器，在市场上的反应却不尽如人意。倒是在这一领域耕耘多年的汉王成为用户品牌认知最高的产品。罗马不是一日建成，苹果也不是一天长成的。想要复制苹果的成功，还是要先学苹果埋头耕耘几年，才有出来高调的底气。考虑到苹果产品在国内的渠道限制，相信在电子阅读器产品上，只要汉王持续加大技术研发投入，虽然未必能赶上苹果，但保持国内的领先者优势还是不成问题的。但价格终究是影响用户选择的最敏感因素，如果汉王不能迅速的丰富产品线，为用户提供多种价位的新品选择，相信诸多希望电子阅读器价格控制在2000元以下的用户，会逐渐另寻出路。

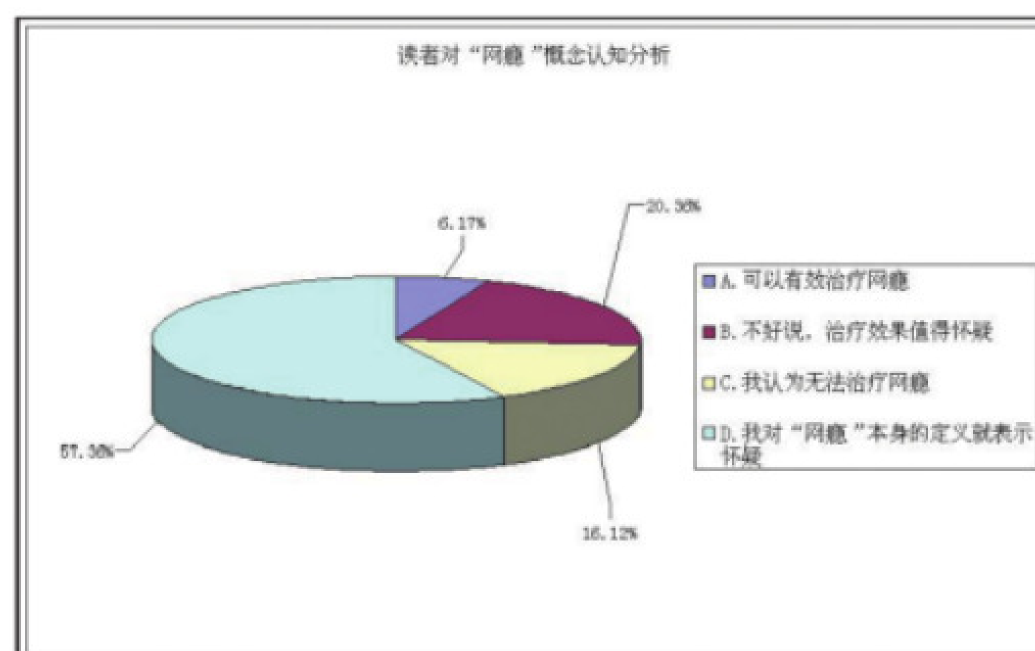
《大众软件》读者烦恼调查——烦不胜烦

正如前面所述，互联网和电脑带给了用户更多的便利，但与此同时也同样制造了不少烦恼，而且很多时候这种烦恼可能还超越所带来的便利。看看用户的选择，什么是日常网络生活中最为困扰的因素？答案是弹出广告，流氓插件和浏览器劫持。这三害都是中国互联网的牛皮癣了。最为妙趣横生的是，当年搞出牛皮癣的人，如今以老军医为业，并借此成为中国互联网行业的风云人物。最无辜的只有我们这些用户，毫无还手之力，这个或者那个，只能选一个不流氓一点的。木马和病毒虽然依旧也让人烦恼，但好歹有专业安全软件对付，而且有很多选择。而遇见牛皮癣却差不多只有一个老军医可选，这才是最大的烦恼。要是哪天老军医又改行了呢？



读者上网烦恼因素分析

另一个让互联网用户比较烦恼的问题是“网瘾”，虽然本质上来说应该是这些所谓的“网瘾”患者和他们的家庭更烦恼，但如今的现实是“网瘾”这个词已经成了某些人和某些媒体口中的金箍棒，看谁不顺眼就打谁。仅仅因为上网聊QQ，就被当成“网瘾”送进了所谓的戒网瘾中心，并且得到了言之凿凿的诊断，这才是真正让人烦恼不已的事情。因为无端“被网瘾”，今天这事可能发生在别人身上，明天这事也可能发生在我们自己身上。更重要的是，如果“网瘾”这棒子太好用，启发了某些人的智慧，也许明天又会出现什么“聊瘾”、“打字瘾”之类的。总之制造一个名称就有可能被强制拉进医院，“你有病，你需要治疗”的亲切告诫在耳边响起，这才是最让人不寒而栗的事情。让人无奈的是，显然绝大多数我们的读者都对什么是“网瘾”有清醒的认识，但面对这样一个比牛皮癣更顽固，危害更严重的事情，我们都只能干瞪眼，毫无还手之力，可以说“被网瘾”的现实威力，堪比艾滋病。你知道，你看到，你却没有办法。



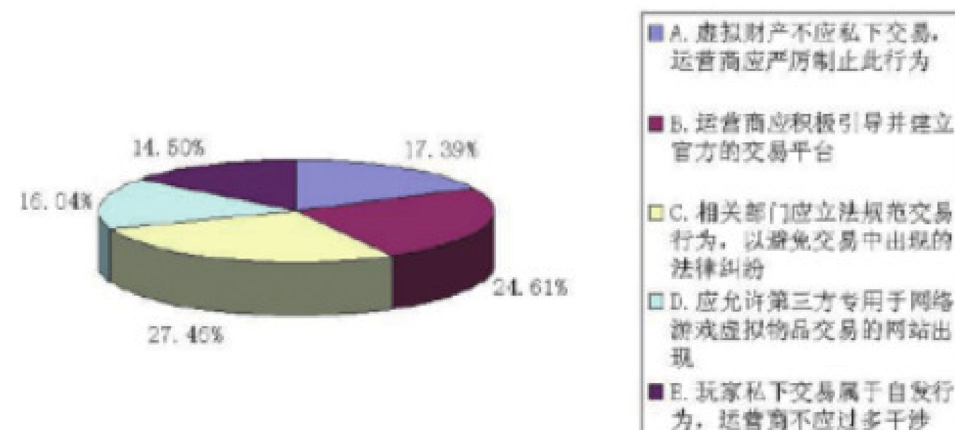
读者对“网瘾”概念认知分析

《大众软件》读者游戏消费调查

网络游戏行业发展到现在，已经不再是以往大干快上，钱多人傻速来的时代了。几家行业巨头已经基本稳定了行业的竞争态势，而游戏在运营上和技术上也没有太大的突破，因此如何将现有服务做得更细致就是用户最关注的问题。根据我们的调查可以看到，反外挂是用户最关注的事情，这显示中国的网络游戏环境并不够公平安全。而用户对民族知识

产权作品的关心，与其说是爱国心在起作用，不如说是关心这游戏不要因为是代理的而服务没几天就关门跑路。虽然国产游戏这个招牌并不意味着能杜绝收一笔钱跑路这种现象的发生，但从根本上来说，中国企业触犯了法规还有机会申诉追究，换成外国企业捞一笔就跑，用户就只剩下哭自己银子的事情了。

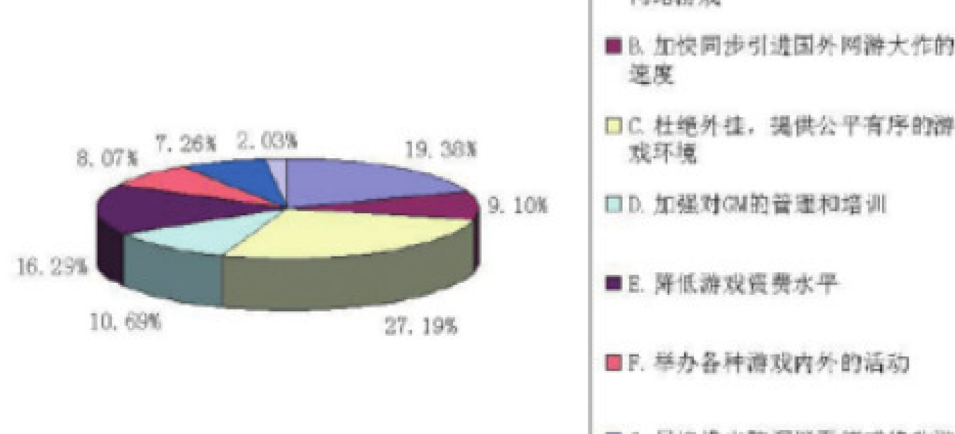
在安全游戏之余，网络虚拟交易问题则是如今用户关注的重点，超过半数的用户都对互联网虚拟交易表现出了相当的宽容，认为为了一个虚拟物品花钱，并不是一件荒唐事，也没必要强行制止。相对来说，建立安全可靠的交易平台，规范相关的监管法规，才是更加务实和有效的做法。只是用户的这种渴望，什么时候才能得到满足呢？



读者对网络游戏虚拟物品交易认知分析

结尾

《大众软件》从创刊至今，已经走过了15个年头。在这15年里，中国IT行业发生了巨大的变化。从初期的硬件行业为主，到游戏行业的异军突起，再到如今的互联网消费和应用市场成为主流，《大众软件》和读者一起见证了这一切，也记录了这一切的变化过程。每一年的读者调查报告里，我们都可以看出中国高科技行业一点一滴的演变，同时也让我们作为记录者审视自身在历史洪流中所承担的责任。时至今日，IT和互联网技术已经深刻影响到了社会阶层的各个角落，而读者对于中国IT和互联网市场的认知和选择，也在这样一个关键时刻左右着这个行业在未来的走向。这些变化带来的影响未必能够一下体现出来，例如调查可以显示15年以来，微软仍旧保持着个人用户操作系统选择的绝对垄断地位，但微软之外的选择却在一点一滴的削弱着微软的优势。这就是移动计算平台的逐步兴起。早年进行调查时，谁也没想到以手机为代表的移动网络计算终端能发展到如今的局面，而如今谷歌、苹果正借助移动计算平台的兴起挑战着微软的地位。其实这些很早就已经在读者调查中有所显示，显然对于这种变化很多人不是“没想到”，而是“没敢想”，或者敢想却没有勇气去尝试一下。少数敢想并且敢做的人，推动着行业的一步步发展。例如2010年最受业内瞩目的作品之一“苹果皮”，相信这个作品的相关想法不是没有想到过，其创意也说不上高明，不过却显示了中国IT行业草根创业者的智慧和勇气。创新和发展是我们所处的这个行业每天都在四处响起的口号，但如何寻找，如何体现，如何落实，却是更加值得关注的问题所在。探寻市场和用户的变化，记录一点一滴的进步，这个工作我们已经做了15年，并且将继续执行下去。P



读者对国内网络游戏厂商改进建议分析



新瓶老酒——互联网传播发行探寻

■本刊记者 冰河

出版发行内容的数字化传播，无论对于中国互联网行业来说，还是对于印刷出版发行行业来说，这都不算是一个新鲜的话题。自从互联网兴起，以文化为主要消费内容的出版行业就是两个行业共同致力开发的金矿。但许多年过去了，除了一个接一个的概念四处飘荡，真正促进两个行业发生大融合大发展的举措基本上没有发生。虽然传统出版行业在互联网的一步步挤压下日渐艰难，但文化产业的互联网传播发行并未出现里程碑式的突破，在互联网传播日渐发达的背景下，传统出版发行行业的切入却显得异常尴尬。平心而论，无论是政府管理部门还是行业从业者，在这方面的意愿不可谓不强烈，但最终走到如今这种尴尬的局面，却是让所有人都始料未及的事情。因此，当关于互联网传播发行的又一波热潮兴起之时，这一次热潮究竟能推进行业向前走多远，就成了繁荣之下所有关注这一领域的人心中暗藏的疑虑。

让人产生这一疑虑的最直观原因，来自于国外互联网发展的最新局面。首先，必须要承认的是，推动国内互联网传播发行新一波热潮的源动力，始于美国亚马逊、苹果公司推出的电子阅读器，特别是苹果公司推出的iPad手持移动阅读终端，将亚马逊Kindle阅读器开创的电子阅读器热潮进一步拉动到改变出版和互联网产业大融合的地步，美国各个报刊杂志出版社纷纷与苹果公司合作，推出针对iPad平台的专有内容发行版本，而不是简单的纸质内容上传，传统媒体的互联网传播发行终于出现了一个新契机。与之对应的是，美国历史悠久、久负盛名的《商业周刊》杂志宣布以1美元的价格转让，其业务重心也将向互联网转移，而被视为美国传统主流媒体代表的《纽约时报》也宣布将在未来某个时间停止出版纸质版本，完全依赖互联网传播发行。这两件发生在2010年传媒行业的大事，都标志着互联网传播发行即将成为主流，新的商业模式和新的传播手段将越来越多的涌现出来。反观中国市场相关领域，虽然汉王电子书、盛大阅读器乃至更早的手机图书馆、网上图书馆、电子书网站各种概念频出，但真

正能影响到业界现有格局的事情尚未发生，或者说仍在酝酿中，这就让一向紧跟国外潮流的中国互联网行业显得非常蹊跷。中国互联网行业在这一领域缘何总是一副谨慎前行的姿态，其中的原因也许是探寻下一步中国互联网传播发行行业发展的命门所在。

上有政策和下无对策


迅雷总裁邹胜龙相信“先做到足够专业，才有资格谈其他”

对于中国的互联网行业来说，来自于底层的拉动和来自于上层的推动始终在进行博弈，市场需求固然是决定行业发展的主要因素，但来自于上层的导向在很大程度上也是决定市场走向的关键。谁也无法想象，若没有“振兴民族软件产业”的政策，中国的软件产业在“前有盗版，后有微软”的环境下到现在还能剩下多少渣。因此政府相关管理部门的动作如何一直是所有人观望的风向标。在促进传统出版行业和互联网行业融合的问题上，政府部门不能说无所作为。以最近为例，2009年初新闻出版总署就颁布了《关于进一步推进新闻出版体制改革的指导意见》，其内容传达出的信息为数字音像网络出版发行产业的投资者带来了不小的动力。另一方面，2009年5月26日国家科技部组织专家对由中国音像协会数字音像工作委员会和中国科学院计算技术研究所等单位共同承担的，“十一·五”国家科技支撑计划重大项目的“现代服务业共性技术支撑体系与应用示范工程”课题中“数字音像内容集成分发平台”项目进行了验收，课题由两院院士担任首席科学家，集合各合作单位各自的优势，经过近两年的共同努力，实现了数字音像内容集成分发中的集成管理、网络分发、版权管理、认证授权、内容互联和交换以及第三方监管等关键技术。以此为基础构建了完整的数字音像内容集成分发平台，探索了数字音像网络出版发行的新型商业模式。为数字音像网络分发与消费、内容商之间内容互联与交换、第三方行业监管等服务模式提供了技术支撑平台。根据官方发布的信息，“数字音像内容集成分发平台”是国家科技支撑计划重大项目的“现代服务业共性技术支撑体系与应用示范工程”中第一个通过了科技部组织的专家验收的课题，是具有完全自主知识产权的数字音像内容集成分发平台，针对中国音像市场、互联网基础环境的特点，将音像内容发行与现代互联网技术相结合，尝试创建了全新的数字音像内容网络发行服务模式。

但吊诡的是，即使国家在促进产业融合方面的政策从来没有缺席，但互联网传播发行的推进却一直呈现一头热的景象。市场上目前涉足音像网络作品发行的仍旧以民营公司为主，类型多定位在视频网站和下载网站，盈利模式基本依赖广告。虽然2008年开始的互联网版权整治运动让诸多盗版内容被迫消失，各个网站开始谋求转型，花大价钱购买正版音像制品版权，但时至今日仍旧未见到带来明确的收益，倒是由此而衍生出的口水仗吸引了无数眼球。优酷、酷六、网尚、优朋音乐、搜狐视频……相互之间打得不可开交。但一番争吵之后，该如何的还如何，上市的去上市，下载的继续下载。至于业务模式倒是没有太大的变革，广告商还是上帝。对于这种局面的出现，本刊记者在采访中曾经听到有业内人士这样解释，“虽然政府部门颁布的政策和激励不少，但落到实处的却不多，不过这也不是政府管理部门所希望看到的，而是行业原始的状态导致。出版行业和互联网行业属于不同产业范畴，涉及的管理部门也不同，工信部、科技部、文化部、新闻出版总署都各管一摊，这边的政策只能解决产业链上的一部分问题，到了另一环节可能就不行了。所以尽管听上去挺热闹，真要落实首先需要上层有效协作。民营企业在这方面没有太多顾虑，而且往往规模不大，没有历史包袱，涉及的行业环节相对比较少，很多合理不合理的做法都可以试一试。下载、视频共享网站就是从这样的状态中走出来的。而传统出版行业受到的束缚比较多，而且其原有利益格局比较固定，产业融合需要打破其原有利益格局，因此绝大多数都不积极。别的不说，仅仅看最近这几年教育部推进的电子书包计划，因为动了诸多教育出版社的蛋糕，在各地基本得不到认真执行，所以如何平衡新的利益格局才是上层真正要做的事情。民营企业还有一个担忧，就是担心遇到支付宝那样的困境。如果互联网传播发行做得足够好，足够大，国营企业一旦进入，例如新华书店这样的系统，其资金上、政策上的优势不是民营企业可以比拟。所以大家现在都更偏向于闷声做事，发财也好受苦也罢，总之都是自己的事情，不希望触动原有产业格局。”

的确，正如这位视频网站资深创业者所言，目前互联网传播发行所涉及的整个产业链条上，还有很多断层，例如版权争议裁决、各方利益的保障与制约、中立监管机构对网络发行过程的可信监管、数字媒体内容网络版权信息的管理等方面都需要有更具体的措施来解决。在此之前，只能依靠市场上现有的企业默默地探索前行。



“迅雷看看”是目前国内在正版内容传播发行尝试最多的平台，而且效果很不错

影视传播在观望


暴风影音副总王刚

对于当前国内互联网传播发行的境况，并不是所有人都肯发言。正如前面所说，多数人无论发财也好，吃苦也罢，都宁可默默无声。因此在联络许久之后，视频共享网站领域的采访对象都无一例外的婉拒了记者的采访要求。倒是其他类型的网站也许没有上市的束缚，也许没有恶性竞争口水仗的顾虑，反而宽容得多。对于记者提出的问题，他们分别给出了自已不同的看法。

迅雷是目前国内最为著名的网络下载服务提供商，但相对于其他同行，迅雷更早在单纯下载服务之外的领域展开布局。因此在2008年末开始的互联网整治风潮中，迅雷受到的影响极小。事实上，近年来迅雷更多的是以专业内容下载服务商的面目出现，堪称互联网上的“新华书店”。仅仅就近期的举动来说，华谊兄弟的两部电影《狄仁杰之通天帝国》和《西风烈》视频官网均落户迅雷，显示出迅雷在深度开拓互联网传播发行业务的决心。不过迅雷总裁邹胜龙对此并不肯深谈，只是透露未来将进一步推动产业链不同环节的融合。“迅雷是以下载技术起家，下载是个很好的平台，可以直接将内容送达客户的桌面，这是我们的核心竞争力。但是在过去的行业背景中，这种竞争力不是清白的，用迅雷可以下载正版，也可以下载盗版，好像一辆汽车可以正常运输也可以走私。在互联网渐渐走入规范环境之后，这种不问内容的模式就行不通了。所以迅雷更多选择与正版内容制作商合作，专业做好下载服务。其实下载业务看着挺简单，但想要做好却很不容易。许多人知道迅雷是免费产品，但是不知道迅雷这个免费产品还有客服。这些客服人员主要在BBS上做服务，电话服务很少，原因很简单，因为是免费的软件。随着迅雷进一步参与到正版数字内容发行和增值服务的市场和商业化进程，在客户服务方面一定要增加投入，扩大电话服务，这些都是为了保证迅雷7之后的产品所提供的内容和围绕内容的服务更加有品质，更加高端。当然这也需要用户给予更多的支持。另一方面，迅雷今后不单单要在下载服务上用心，在下载内容上也会增加更多投入，与正规内容制作商展开更多更深度的合作，尽量扩大正版内容的影响，减小盗版的危害。实际上在正版问题不能得到完全解决之前，盲目谈盈利谈上市都是不现实的，即使勉强上了市，但市场必定会给出相应的惩罚，这个问题我们现在不是没有看到现成的事例。”

同样是提供影音视频在线服务，暴风影音副总王刚则从整体环境上分析了目前互联网传播发行所面临的一些问题。“从影视在互联网上的传播来看，最主要的障碍还是在商业方面，就是没有明确、持续的盈利模式，这是由于多年以来的用户观看习惯、版权意识、支付手段、非市场化因素等多方面原因造成的困难，而且，这也是一个全球化的难题，全行业都在努力。从互联网的影视发行看，恐怕会更多地涉及到政策的因素，如何更好地借助网络的力量和特点，探索出网络发行的新模式，需要包括影视和网络视频政府主管部门以及影视发行公司、院线和网络视频公司共同参与。像暴风这样的公司，拥有出色的播放与传播技术，拥有大量版权内容，拥有数亿的用户，更重要的还是影视行业和院线必备的传播平台，所以一旦条件具备，我们希望能与各方一起共建网络发行新平台和新模式。但这个条件何时具备，全行业都没把握，也不是我们这些人能把握的。另一方面，多元化、复杂化是网络上文化传播的显著特征之一，这是网络媒体的互动特点和网民参与性、多元化特性所带来的。从这个角度来说，网络媒体正好可以与传统媒体的传播方式取长补短，相互配合，网络与传统媒体的关系式合作的关系，和布什取代与竞争的关系。暴风影音与CNTV合作已快一年，我们发现网民对央视节目的观看需求与观众观看电视的需求是有很大差异的，多元化的特点表现得很明显。例如在暴风台的在线视频平台上，来自央视和各家电视台的探索类、知识类节目，在经过我们的包装和推荐之后，一改冷门形象，在暴风平台更受网民欢迎，实现了在电视之外的价值的增值。但在可见的一段时间内，无论是实体院线还是数字传播都必定处于基础建设阶段，打基础首要的就是做好传播渠道，渠道还不能完全满足内容传播的基本需求，各家的投入和水平参差不齐但又拼命赶上，所以传播渠道的决定性就显得更大一些。随着渠道建设初级阶段的结束，各家传播渠道的竞争尘埃落定，内容的话语权和核心作用会逐渐显现出来，将来一定会显示出超过渠道的力量。至于未来上游的内容制作商是否会越来越多的与产业链上的传播渠道商产生融合重组，我认为是必然的，现在懂网络的不懂内容，懂内容的又不太懂网络，将来一定是相互融合才能相互促进，但不能就此否定其他公司的生存，一定会有一些及其专业化的内容公司、及其专业化的技术公司也会发展得很好，凭借各自独特的优势，成为前一种方式的补充。”



暴风盒子是暴风科技借以深度介入互联网内容传播发行的产品

音乐传播可以做探路者


酷狗音乐总裁谢振宇

相对于影视传播，音乐传播服务实际上更早地经历了乱和治的阶段。虽然目前非法音乐下载仍旧兴盛，但音乐产业也通过互联网寻找到了更大的市场，无论是宣传还是销售，现在的音乐人从互联网上都可以寻找到稳定的收益渠道。事实上，如果不是特别在乎分成，普通的音乐人反而能通过互联网获得更大的收益，无论是知名度还是实利，都非常惊人。比如业界常常提起的就是《两只蝴蝶》通过互联网给作者和出版商带来的巨大收益。谁又能想到类似《爱情买卖》《月亮之上》这些并不入传统音乐人法眼的作品，能在互联网下载量和收益上可以与周杰伦的作品相提并论？所以从互联网传播发行的业务发展来说，音乐传播实际上走到了影视传播的前面。对于这一块的现状，本刊记者采访了酷狗音乐的总裁谢振宇。

“对于互联网音乐发行，可以拆开成两个问题：第一是关于数字发行，数字发行从长远来看，是一个未来的趋势，不管是电子书、数字音乐、数字影视、还是数字报纸等等，都会成为未来的主流应用，这一点已经得到大家的一致认可；第二是商业模式，苹果在国外的成功给国内同行指出了一条明路，但国内的商业环境和国外还有很大的不同，在国外之所以能够变得成功，是因为国外的消费习惯和版权意识，而目前中国的环境下，数字发行到目前为止，都还没有很成功的商业方案，所以对于无线移动终端是否能改变整个产业链，酷狗目前还是持保留意见。个人认为苹果公司的这种模式在国内难以复制，而且苹果公司这么多年从硬件到软件再到消费者，培养出了一个独特的适合自己的生态环境，具备一个完善的链条，苹果的用户要想享受苹果的硬件产品，就必须使用苹果提供的内容，在中国是很难形成这样一个封闭环境。

谈及音乐作品的互联网发行传播，必然会涉及到盗版这个老话题。但我以为现有的局面不是因为盗版造成。传统发行之所以被互联网取代，很大原因是其跟不上技术更新，跟不上用户的消费习惯。当用户不愿意接受这种传统的消费模式的时候，这些传统发行的企业没能够及时跟上用户的发展，所以才会诞生所谓的“盗版”。当然，盗版之所以能够存在，还有其它的一些社会因素；最近，纽约时报发出消息，说即将停止纸质报刊的发行，而全部采用数字发行的方式，这也是一种对于数字发行的对策。至于如何解决盗版的竞争，我觉得首先还是需要国家的法律法规的健全，只有当大家都站在一个公平、健全的法制环境下竞争时，才能够真正的消灭“盗版”，才能够让用户享受到更高质量的服务。比如，我们看到百度音乐搜索关键字的排行榜上，有很多在大众传媒上并不常见的名字，这说明用户的消费需求和眼光正在变得多元化复杂化。而这种多元化复杂化的需求传统发行手段是无法满足的，一个小歌手可能有几百上千个死忠歌迷，可是谁会为他专门包装制作宣传呢？成本太高。互联网传播解决了这个问题，把问题变得简单。70后可能会更加喜欢张学友、谭咏麟；80后喜欢周杰伦、蔡依琳；而90后则喜林宥嘉、BY2等等一些个性化艺人，酷狗音乐对于这种需求的变化是通过数据来反映的，我们有一套成熟的内容推荐制度，来满足用户日益个性化的音乐需求。即使是不知名的歌手，只要有歌迷喜欢，就能在酷狗上找到自己的生存空间。对于我们来说可能就是多一点服务器空间的问题，连带宽都占用不了太多。

对于整个互联网传播发行行业来说，音乐的传播发行是一个探路者，因为形式更简单，欣赏方式也自由，手机、Mp3、PSP都可以接入，不像影视传播对平台要求高。更重要的是，传统音乐产业已经基本没落，互联网传播发行是他们最大的倚仗所在，这和影视方面不同，无论是好莱坞还是国内的影视制作商，目前的实力还是很雄厚，也不完全依赖互联网，院线是他们更重视的渠道。这体现出了音乐传播的一个优势，就是不用动谁的蛋糕，原来的蛋糕已经被人糟蹋的差不多了，现在是重新建设。这很重要，因为既得利益者总是抗拒改革的，音乐行业这方面的阻力小很多，所以更适合我们去做探索开发。酷狗音乐目前拥有几千万音乐用户，从数字音乐的传播发行产业链来说，我们首先是一个专业的音乐传播和推广渠道，这个状况短期内是不会改变的，我们目前也没有拓展其它渠道的计划；当然，我们不排除会与一些唱片公司去探索新的数字音乐发行模式，比如针对单个艺人的数字发行，通过一些版权保护和推广模式，保护唱片公司、艺人、用户与酷狗之间的利益，实现多赢。同时，我们也会去发掘一些优秀的原创音乐作品和原创音乐人，通过酷狗的平台进行推广，这些都是酷狗目前在数字音乐发行中的一部分。简单来说，不怕犯错，多尝试，我们相信能给中国的互联网传播发行行业闯出一条路来。”

互联网传播发行的影响不仅仅局限于影音娱乐方面，实际上对于整个社会各阶层都有更深远的意义。仅仅就媒体自身而言，纸质媒体的网络化或者互联网传播，都是当前不得不面对的紧迫问题。可是正如采访中所听到的那样，在整体产业环境无法得到有效均衡和调整之前，说更深远的战略，不如做一些实际的事情更有效。这个行业中大多数的从业者，现在正是抱着这样的理念坚持着，希望能等到光明的到来。P



酷狗音乐网站，小歌手也能找到自己的立足之地

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载

资源收整我最强！
——下载“松鼠党”攻略手册

■贵州 冰河洗剑





紧盯着眼前诱人的果实不停地展开追寻，得手之后却从未产生过享用的念头——猜猜这是谁？《冰河世纪》中的那只松鼠？

并非如此——那只身怀绝技意志坚定的松鼠仅仅是个象征而已，事实上，以上形容描绘的对象正是那些乐此不疲下载囤积各种资源，并把下载过程视作最大乐趣的网民——“松鼠党”。显而易见，尽管从行为的结果来看，这些下载狂人的实际举动无异于毫无意义地浪费硬盘空间与刻录机光头寿命，但至少下载资源的个人占有量远胜于大众网民是不会错的——看到这里，大部分明智的读者可能会这么想：抛去行为动机不论，如果把“松鼠党”强大的搜索下载能力学上那么一招半式，岂不是对我自己的硬盘资源收集大有裨益？也有部分读者可能这么想：我也是文件下载的普通爱好者，下载文件的保存管理是让我最为头大的工作，“松鼠党”既然是资源索取的行家里手，那么文件的筛选管理一定也有不少先进经验，能够拿来借鉴学习一下岂不是最好？没错，今天专题就是为诸多抱有这类想法的读者朋友们准备的。

追寻比享用更快乐——“松鼠党”的由来

提到“松鼠党”的命名来源，大部分朋友的第一反应不出意料应该是皮克斯出品的著名动画电影《冰河世纪》。看过这部片子的读者都知道，相比于喋喋不休的树懒猛犸剑齿虎三人组，某只长相欠打、动作搞怪、意志顽强坚定无比的史前松鼠才是最容易让观众开怀大笑的角色——这只神经质的啮齿动物唯一的价值观就是把所有发现的橡果据为己有。尽管每次贪得无厌的追寻都要惹上一大堆麻烦把自己折腾个半死，尽管每次千难万险的穷追不舍最终结果十有八九都是徒劳无功，但是——或许，追寻远比享用更重要，过程本身才是真正的乐趣所在？

与来自《冰河世纪》的那只松鼠十分相似，如今也有为数不少的网民们喜欢在互联网上四处搜索自己感兴趣的资源，一旦发现了蛛丝马迹立刻会调用极大的热情去寻找下载的途径。至于下载完毕的后续工作，除了丢在硬盘里不管的新手之外，一般而言经验丰富的老手会选择校检、分类然后刻盘收藏。不过，不管新人还是老手，两者的共同特点都是很少会对下载好的资源再度提起兴趣——瞧，果然和那只史前啮齿动物一模一样，“松鼠党”这个名号不可不谓名符其实。

OK，概念综述介绍完毕，下面开始正式攻略环节：

你好，网盘里的橡果！——松鼠党攻略入门篇

《冰河世纪》中的史前松鼠总会拿出种种超乎寻常的手段，在绝境之下发现橡果并想方设法将之纳入掌中。与之类似的是，在资源搜集方面松鼠党的力量是绝对不容小觑的，除了迅雷、快车和电驴等常规的下载手段外，松鼠党们更有一套自己的资源搜索与下载方案。

一、资源宝库，芝麻开门——网盘搜索篇

随着宽带网络的普及化，各种流行的网络硬盘服务给众多用户分享文件资料与个人存储带来了极大的便利。很多人都会把自己搜集的软件、游戏、电影、音乐、PDF电子书等等文件都放在网盘上，这些由千千万万网友上传内容组成的巨大宝库无疑是非常诱人的。可以说，海纳百川的网盘上没有大家找不到的资源，唯一的麻烦就是如何去有效地展开搜索。许多网盘都没有提供搜索服务，而且即便有所提供把众多网盘依次搜索也实在是事倍功半，毫无效率。松鼠党当然不会如此死板，他们会直接利用网盘聚合搜索服务，事半功倍地从所有网盘中找到需要的资源：

1.“找文件”网盘资源整合搜索

互联网上各类网盘资源搜索服务非常

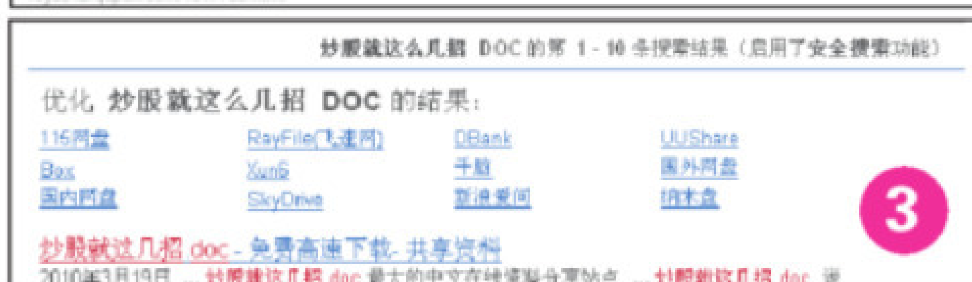
多，“找文件”网盘资源搜索引擎（www.ZhaoFile.com）就是相当优秀的代表，它提供的网盘搜索服务非常全面，支持对115网盘、飞速网（Rayfile）、Xun6网盘、纳米盘、数据银行（DBank）等国内常见网盘进行检索，诸如MegaUpload、eSnips、Hotfile等国内外优秀网盘也不在话下。

“找文件”的主界面非常简单，输入关键字，就可以像普通搜索网站一样直接查找所有网盘的资源（图1）。不过需要注意的是，在网盘搜索限制的下拉列表中默认只列出了有限的几个网盘名称，但事实上“找文件”所提供的搜索绝非仅限于这几家网盘空间，从搜索的结果中就能看出，列表来源包括了许多网络硬盘，并且更可以在结果列表上方指定优化。例如点击“115网盘”，那么将对搜索结果进行过滤，仅显示从115网盘中找到的资源列表（图2）。





如果搜索得到的结果不够准确，还可在搜索关键字中加入文件扩展名。例如要搜索有关某电子书的DOC文档，使用“书名 doc”为关键字搜索，即可得到所需格式的资源（图3）。



除了网盘之外，“找文件”还提供了文档书籍、音乐、视频、百科等其他类别的搜索，可以满足更多查找需要。但是“找文件”目前尚不支持对某些无法直接访问的国外网盘进行搜索，如MediaFire.com、FileFactory.com等，不过对于国内用户来说现有的支持范围已可满足大部分需求。

其它网盘搜索服务



除了“找文件”外，在网络上还有许多类似的网盘搜索服务：

网盘精灵（www.files2me.com）——一款非常优秀的网盘搜索引擎，采用自主研发搜索引擎技术，支持的网盘种类非常多。值得一提的是，其搜索条件制定功能非常强大，可以显示资源的大小、文件类型、引用网站以及发布日期，并支持列表排序（图4）。

网盘搜搜（wpsoso.com）——一款支持众多网盘资源的网盘搜索引擎，支持几乎国内全部与国外大部分的网盘进行搜索，资源总量相当丰富。

搜网盘（www.souwangpan.com）——专业的网络硬盘搜索工具，搜索分类较详细，可全面搜索存储在网盘里的各类音乐、电影、动漫游戏、书籍、软件等资源。

盘搜（www.pansou.com）——提供国内和国外网盘分类搜索，可搜索国内和国外众多网盘资源，支持分类化搜索。

sharingengines（www.sharingengines.com）——一款国外的网盘搜索服务，可便捷地搜索众多国外网盘的资源，包括rapidshare、megaupload、badongo、uploadin、megashares、mediafire、filefront等。不过使用时有一定限制，只能同时搜索两个网盘中的内容。

2.定制为王——打造个人最强网盘搜索引擎

如果仔细察看各种网盘搜索服务，往往会在搜索框或搜索结果列表中发现“Google自定义搜索”的标识（图5）。其实，几乎所有现成的网盘搜索服务都利用了Google的自定义搜索功能，换句话来说，我们自己也可利用这种功能来DIY网盘搜索引擎，如此还能解决许多搜索服务网站支持网盘站点不足的缺陷，新发现的网盘随时可添加到自己的网盘搜索列表中。



首先注册并登录Google账户，进入Google自定义搜索引擎页面（www.google.com/cse/），选择创建一个自定义搜索引擎（图6）。在新开的页面中设置搜索引擎名称、说明，并选择搜索引擎语言版本，最重要的是在“您想要搜索什么？”选项设置搜索条件为“仅我选择的网站”（图7），这样才能确保搜索引擎只搜索指定的网络硬盘。





在下方的“选择一些网站”列表框中，输入想要搜索的网盘网址。需要注意这些网址必须是指定的格式，才能保证搜索结果是正确的网盘资源链接。例如，要搜索网盘“飞速网”中的资源，该网盘的资源链接通常为如下形式：

http://www.rayfile.com/zh-cn/files/****-****-***-****/

那么在搜索网址中的输入格式如下：

.rayfile.com/

这样就能够搜索指定的整个域。另外也可以简化输入rayfile.com，Google会自动将它转换为*.rayfile.com/*。根据上面的格式，可以将所有的网盘域名链接加入网址列表中（图8），从而打造出最全面的网盘搜索引擎。



选择同意服务条款后，会出现预览搜索框。这里我们随便输入一个关键词进行搜索测试，可以看到结果就是刚才添加指定网盘中的资源（图9）。

确认一切正常之后，则可点击“完成”按钮，即可进入Google账户中“我的搜索引擎”界面，以后随时可以使用该搜索引擎搜索网盘资源了（图10）。





二、打倒垄断（上）——破解国内网盘下载专用链接

网盘上的资源下载起来固然稳定可靠，但国内主流网盘的专用下载链接却也给使用带来了不小的麻烦。如何才能更便捷地获取这些网盘中的资源呢？来看看松鼠党提供的下载手段吧！

似乎是惯例使然，国内流行的几款网络硬盘对体积稍大的资源下载链接都进行了加密，这就是所谓的专用链，需要使用网盘专用客户端才能正常下载。用户常用的迅雷等下载软件全无用武之地，为了下载网盘中的文件还得额外安装一个下载器，实在有些多此一举。所以，一些可以对专用下载链接进行转换的服务或工具就很有必要了。

“专用链双向转换”就是一项专用链在线解密的服务（http://www.xnlab.com/zh/utils/link.aspx），可将国内各大网盘的专用链接转换为迅雷、网际快车等软件直接下载的HTTP资源地址。

以飞速网为例，在下载页面右键点击“用Raysource下载”（图11），复制专用链接地址，打开专用链双向转换服务页面。在上面的“专用链”输入框中粘贴入专用链，点击“转换”按钮，在下方的“原始地址”中就可以看到解密还原的HTTP链接了（图12）。







目前此服务支持国内所有网盘专用链接转换，可以智能识别专用链接并直接转换成迅雷或网际快车可用的下载地址，非常方便。此外，网站还提供了一个离线的专用链接转换软件（图13），可在本地使用，步骤方法也是相同的。

三、打倒垄断（下）——破解国外网盘下载工具限制

国外网盘数量多如牛毛，而且大多都可以免费上传下载，十分厚道；但国外网盘对非付费用户都有各种限制，比如下载之前要先等上几十秒，需要输入验证码，只允许浏览器直接下载等等，这对于大体积资源来说简直是噩梦，让人好生懊恼。不过松鼠党可没有这些麻烦，他们往往会使用一些特别的网盘下载工具，既能够绕开下载等待和验证码填写又可以进行批量多线程下载，十分逍遥。

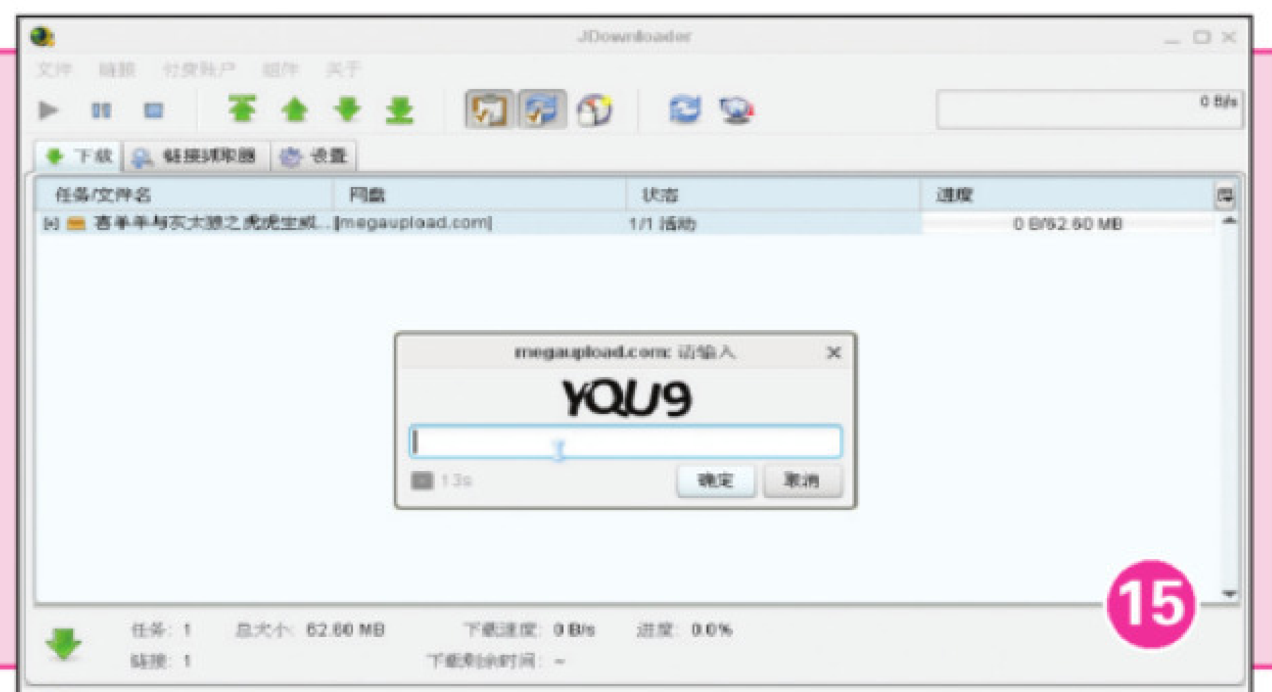
FreeRapid Downloader就是一款松鼠党必备的国外网盘资源下载工具，目前支持的网盘已达80余款，而且此软件还有中文界面，最重要的是它可以绕过各种网盘的下载限制，使用起来极为方便。FreeRapid Downloader通过不断升级插件来不断扩展对新网盘的支持，手工升级插件很方便，点击菜单“选项”→“配置”命令，打开设置对话框，找到“插件”选项页，点选更新全部插件即可（图14）。



下面就让我们来看看FreeRapid Downloader是如何突破各种下载限制，方便快速下载国外网盘资源的：

JDownloader下载已落伍

最经典的网盘下载工具是JDownloader，这个软件会不断自动更新插件以支持最新的网盘，曾经一度成为网盘下载的首选工具。但是JDownloader并不支持绕过验证码，例如在下载Megaupload资源时会要求输入验证码（图15），使用起来也有些麻烦。而新兴的网盘下载工具FreeRapid和Mipony之类的，都可以绕过验证码直接获取真实链接自动进行下载，使用起来非常方便。



我们这里以著名的国外网盘Megaupload为例，其资源下载步骤非常麻烦，首先国内的用户打开下载网页后显示为一片空白，需要手动更改网页编码为UTF8才能正常显示；其次要想获得真实的下载链接还需要输入验证码（图16），最烦人的是Megaupload现在对于免费的用户设置了等待时间，45秒后才能开始下载（图17）。很显然，如此拖沓的步骤肯定没法满足任何松鼠党成员的需求，于是上有阻挠下有对策，是时候让FreeRapid Downloader大显身手了。

运行FreeRapid Downloader，直接复制想要获取的Megaupload资源下载页面，FreeRapid Downloader会自动监视粘贴板中的网盘资源链接，创建一个新的下载任务（图18）。设置文件保存路径后，点击“开始”按钮，软件就会分析网页并提取出真实的资源链接地址开始自动下载（图19），就是这么简单。不用输入验证码，不用等待45秒，甚至连网页都不需要打开，一步到位就可以开始下载了，而且下载速度非常快，更支持断点续传功能。

另外，FreeRapid Downloader和普通下载软件一样，可以方便地批量下载、进行下载任务管理、设置代理下载，或者建立下载计划任务、设置下载后自动关机或休眠等操作。



四、打倒垄断（续）——强烈推荐，更快更强的新一代网盘下载器Mipony

虽然FreeRapid Downloader比JDownloader方便了许多，但是两者都是基于JAVA环境运行的，使用前必须安装JAVA支持包，一来麻烦二来使用起来反应不算敏捷，更会占用不少系统资源。这里我们另外推荐一款名叫Mipony的新兴免费网盘下载工具，系统资源消耗更少，运行速度更快，同时更添加了许多颇具特色的下载功能。

从官方网站上我们可以看到Mipony所支持的网盘列表目前已经达79种（图20），包括热门的国外网盘如Hotfile、Rapidshare和Megaupload，而且令人惊喜的是还支持国内的Rayfile和115网络U盘等，并且支持网盘的种类还会不断增加。

1.安装与简单设置

在安装Mipony时需要注意，安装过程中有个阶段会提示是否安装工具条与绑定浏览器首页，留意取消这个勾选（图21）。

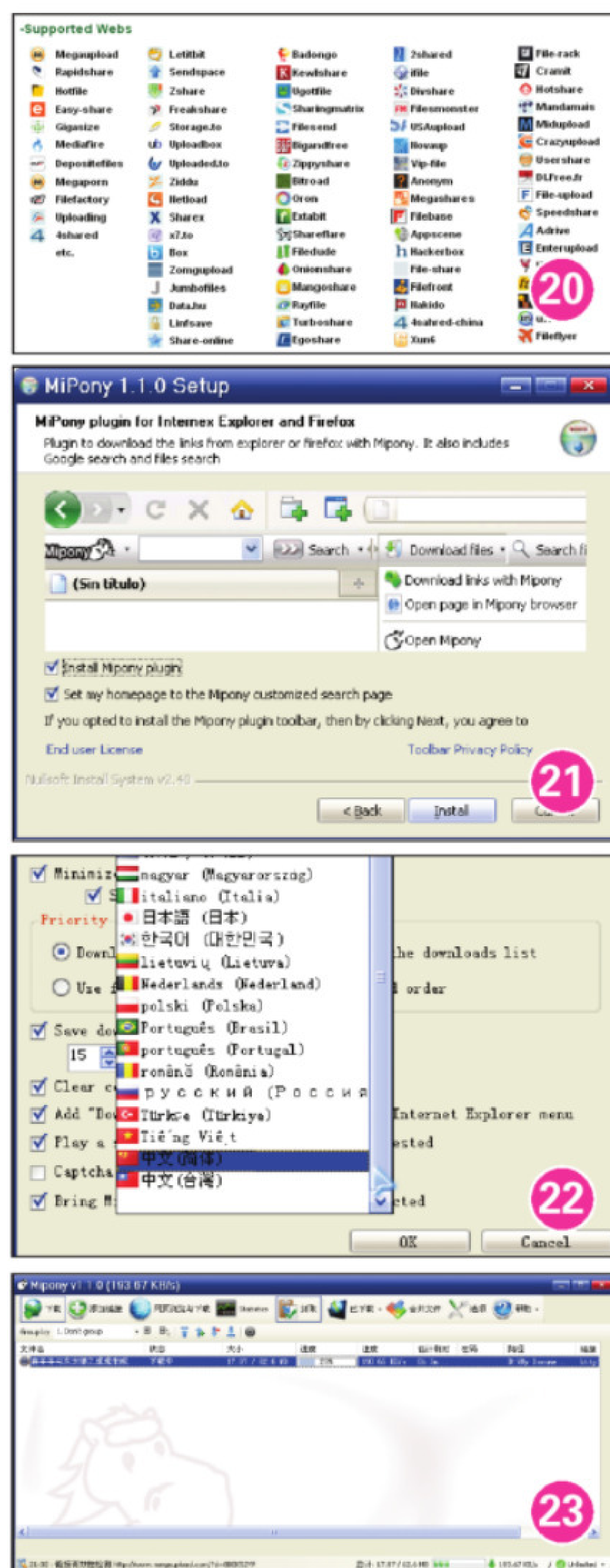
安装完成后，出于直观考虑还是设置一下界面语言较好。点击工具栏的“Options”按钮打开设置对话框，在“Language”下拉列表中选择“中文(台湾)”，即可将软件界面转为简体中文版（图22）。除此之外，还可根据需要修改一下“存放位置”、“最大限速”、“最大同时下载数”几项设置，其它项目保持默认即可。

2.内置浏览器，自动获取下载链接

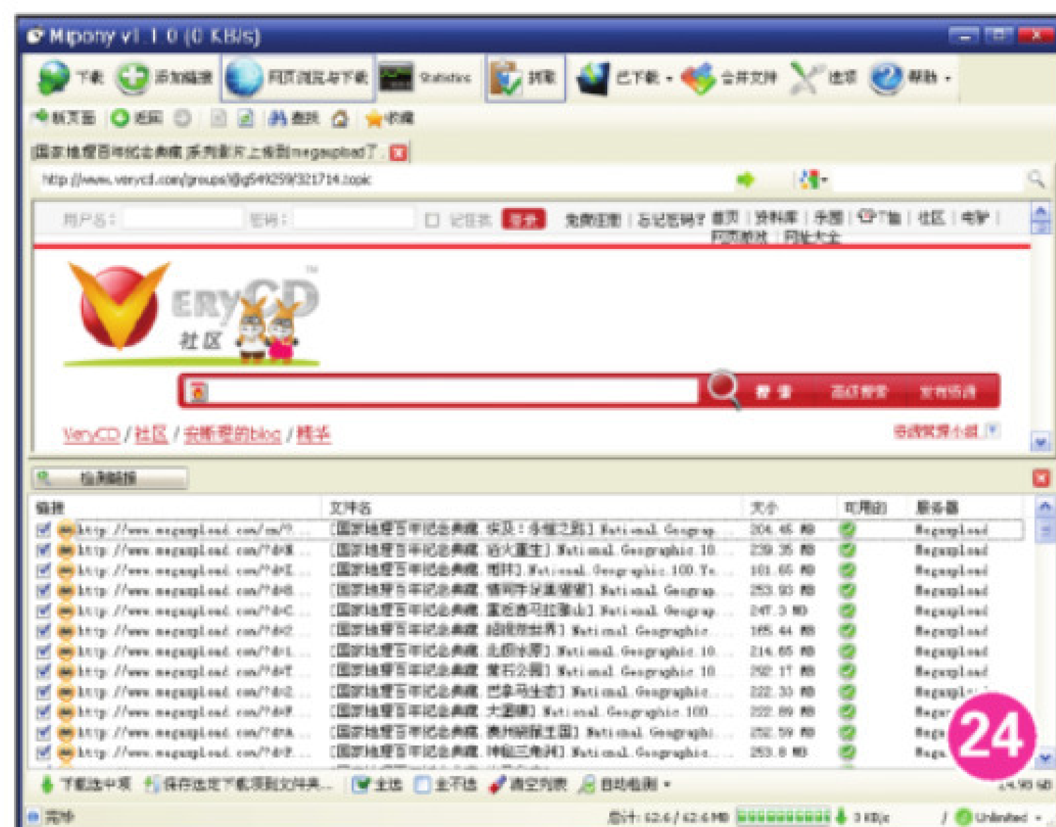
安装运行MiPony后，软件会自动监视浏览器地址和剪贴板内容，也可手工复制粘贴链接创建下载任务。MiPony的下载速度很快（图23），同样可绕过验证码与下载等待限制，普通下载功能与FreeRapid Downloader和JDownloader等差不多，不再赘述，这里特别介绍一下MiPony的内置浏览器下载提取功能。

MiPony自带一个浏览器，可以直接用它来浏览网页——例如一些论坛上的其它用户共享了一些网盘资源链接，用MiPony打开网页就会自动提取其中的网盘链接选择下载，不需要一个个手动复制粘贴创建新任务，具体使用方法很简单：点击工具栏上的“网页浏览与下载”按钮，进入浏览器并打开网页，然后点击下方的“检测链接”按钮，软件就会自动提取当前网页中所有的网盘资源链接，并显示相应的文件名与体积信息以供选择（下页图24）。点击下方的“下载选中项”，设置保存路径后就可以开始自动进行下载了。

当然，如果不愿意使用软件内置的浏览器，MiPony也提供了复制检测链接功能，同样可以免去一个个创建任务的麻烦：直接复制网页中包含下载资源的内容部分，想偷懒的话也可以直接全选复制整个页面；然后在



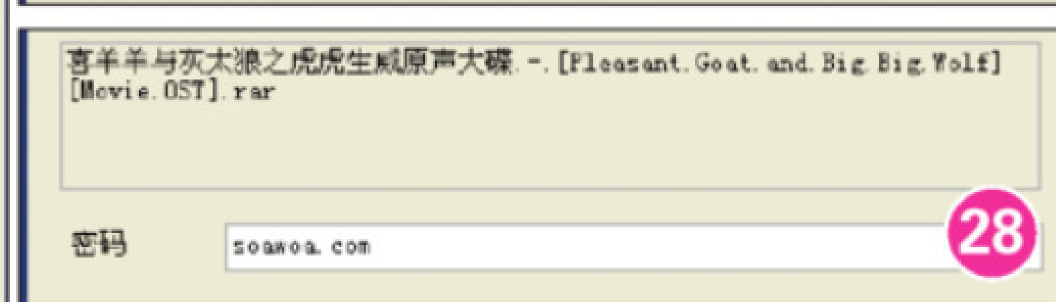
MiPony中点击“添加链接”按钮，打开链接检测对话框，把复制的内容粘贴到输入框中（图25），点击“检测链接”按钮，就会自动提取网址并开始批量下载了。



3.自动解压、文件合并与密码记录功能介绍

Mipony还有许多实用的下载功能，例如经过简单设置，可让Mipony在下载资源完成后自动解压，将winRAR压缩包的内容释放到指定的文件夹路径中去（图26）；并且Mipony还自带简单文件合并（HJSplit）功能，用HJSplit分割过的下载资源可以直接进行合并（图27）；除此之外，从网盘中下载的压缩文件往往会有解压密码，下载完成后经常需要重新打开发布页查询，Mipony最方便的是提供了添加密码功能：在建立下载任务后，右键点击下载列表中的任务，选择“添加密码”命令，输入该文件的解压密码（图28）。文件下载完后即可在下载信息中找到解压缩密码（图29）。另外，Mipony还提供了Firefox插件，可以与Firefox结合使用，功能更强大。







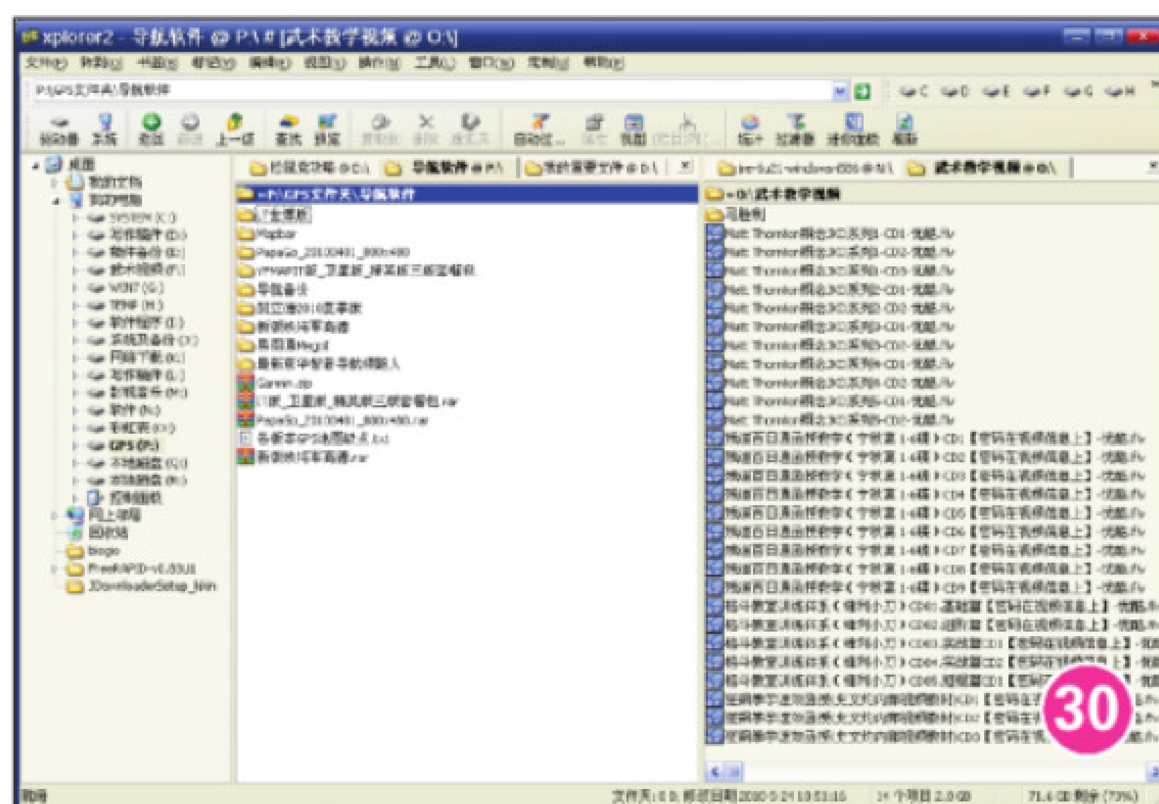
注意，照顾好你的橡果！——松鼠党攻略进阶篇

《冰河世纪》中的松鼠找到橡果后永远不会去享用，它的选择永远是把这来之不易的珍宝贮藏起来，至于保存期限是到2012还是阿米吉多顿大战爆发则不得而知。对于这种行为松鼠党们表示完全理解并支持：对于这些下载狂人来说，相比于那些几乎永远不会品尝的资源内容本身，欣赏众多仓库文件夹中密密麻麻的文件列表带来的满足感才是更愉悦的体验所在；不过尽管如此，任何合格的松鼠党成员都不会容忍自己的收藏中存在大量重复的冗余内容，因此如何有条不紊地分类整理自己的下载资源，怎样有效地展开校检免除重复下载节约硬盘空间，以及快速有效地移动数目巨大的零散文件，都是进阶级松鼠党所必须掌握的技能。

一、橡果管理库——强悍的资源管理器

Xplorer2

整理下载到硬盘中的资源，常常需要进行搜索、复制、重命名、移动以及删除等操作，Windows系统自带的资源管理器当然是无法满足需要的，利用第三方的文件管理工具进行辅助几乎是必然的；说起文件管理，Total Commander算是比较常用的软件，不过松鼠党们认为这套工具的功能还不够强大，他们的选择是Xplorer2。



1.管理下载，目录切换易如反掌

运行Xplorer2，可看到它包含有一个文件导航面板和两个文件夹浏览窗口，在两个主浏览窗口中可以分别打开不同的文件夹（图30）。管理下载资源，进行复制粘贴操作需要在不同目录中跳转时再也不用像以前那样一层一层双击展开文件夹了。

如果觉得两个文件浏览窗口依然是不够用，还可以使用标签式浏览。点击菜单“文件”→“新建浏览标签”命令，或者使用快捷键Ctrl+Ins(ert)，可打开一个新文件夹浏览窗口标签。使用Ctrl+Shift+左右箭头可以在标签间快速切换。



在下载资源目录中进行切换跳转时，使用Xplorer2提供的标签功能会让操作变得更加便捷。在“书签”标签中可以将当前文件夹添加到标签列表中，直接点击标签或按下相应的数字组合键，就可以跳转到对应的文件夹中了（图31）。

提示：文件目录切换技巧

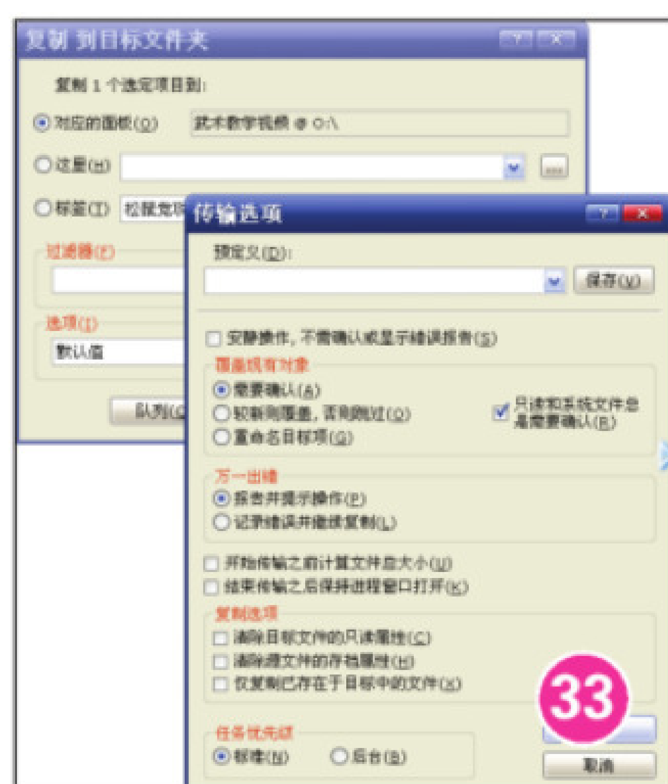
Xplorer2的地址栏有地址记录功能，可以方便地跳到以前打开过的文件夹中去；双击当前浏览窗口中的空白处可直接返回上一层目录。

2.资源移动，复制操作便捷流畅

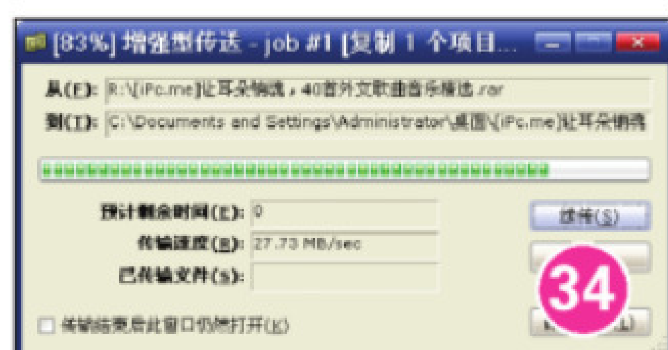
使用Xplorer2复制或移动下载的文件也非常方便，在程序中提供了一个“虚拟文件夹”功能，点击菜单“窗口”→“虚拟文件夹”即可打开（图32）。Ctrl+S将活动对象发送到“虚拟文件夹”，我们可以利用它来收集中转不同文件夹内的文件，然后统一进行复制、移动等处理。文件被发送到“虚拟文件夹”中仅仅是建立了一系列的文件索引，方便进行操作。



在复制大体积的文件资源时，常常需要借助一些第三方的复制工具，不过Xplorer2也拥有可以多线程复制的功能“增强型文件传输”，文件复制/移动操作更高效，无需再安装其它第三方软件。



选择某个文件或文件夹后，点击工具栏上的“复制到”按钮，或者直接按下F5键，在弹出的对话窗口中可以方便地选择多个复制目的位置；点击“选项”按钮，可以设置是否询问覆盖，是否在后台操作等项目（图33）。开启增强文件传输后，复制与移动文件支持多线程与断点操作（图34）。



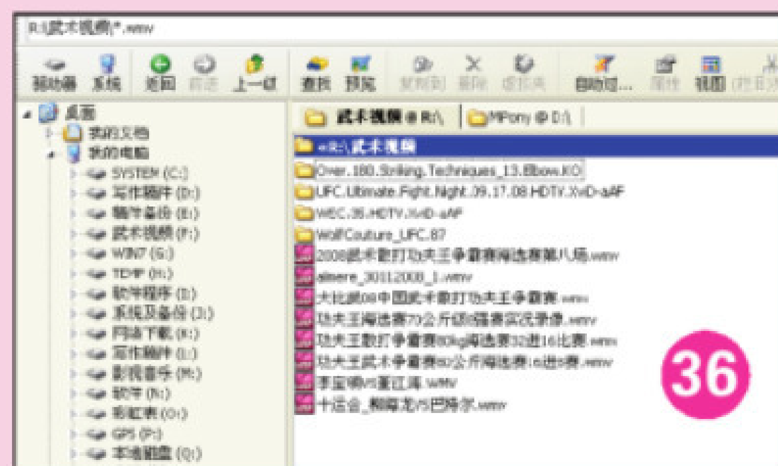
另外，也可直接开启增强型文件传输功能代替普通的文件复制与移动操作，具体步骤需要运行程序安装文件夹下的注册表编辑工具x2SettingsEditor，在“布局设置”选项页的“常规”→“杂项”中，勾选“执行编辑粘贴时使用增强传输”项即可。

独特的筛选功能

当某个文件夹中的下载资源文件数量非常多时，Xplorer2提供了强大的筛选功能，可快速地定位需要操作的文件。

点击菜单“选定”→“按规则选定对象”，在打开的窗口中选择文件类型，也可以输入包含的字符；在“附加条件”中还可以设置文件时间大小页数等属性（图35），完成后点击“选择”按钮即可。在“选定”菜单中还提供了合并选择功能，并可将选择的结果保存。在菜单命令中的“粘滞选定对象”可以说是一项创新，不用按着Ctrl键，即可通过单击选择多个对象。





此外，Xplorer2还提供了非常方便的过滤功能，只需要在地址栏中输入过滤文字，例如“.wmv”，直接回车就可以迅速看到要找的文件了（图36）。

3.下载资源预览与统计，一目了然

我们到底下载了多少资源，哪些资源最占空间，是不是有某些大体积的视频或游戏文件藏在某个硬盘角落中？Xplorer2可以方便地查看文件夹和硬盘分区的统计信息，让我们直观了解自己的资源状况。

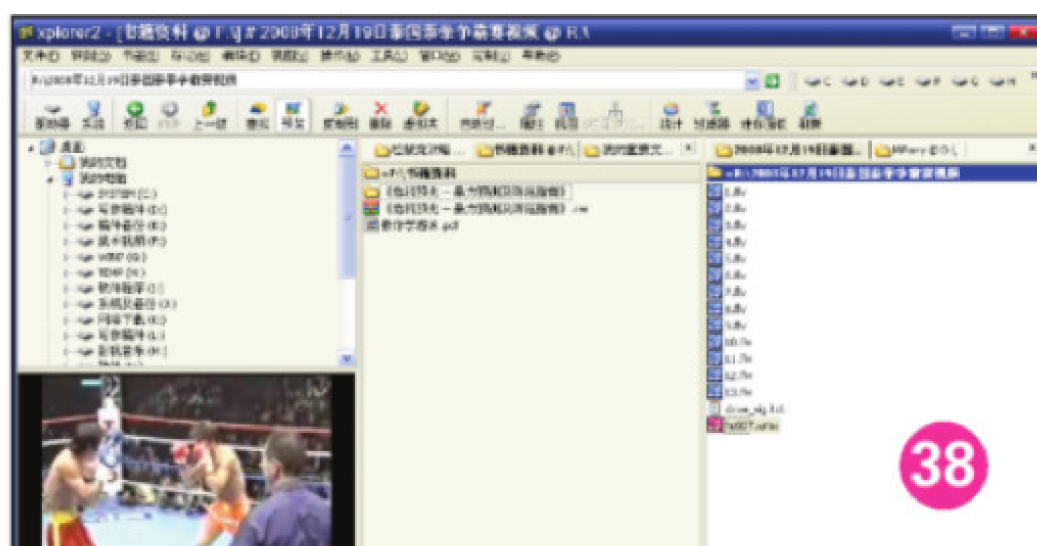
在浏览窗口中选择某个要统计的分区或文件夹后，点击菜单“工具”→“子目录大小/文件夹统计”命令，即可在打开的窗口中显示统计信息，包括一个目录中含有多少个文件与文件夹，以及具体的占据空间容量等信息（图37）。

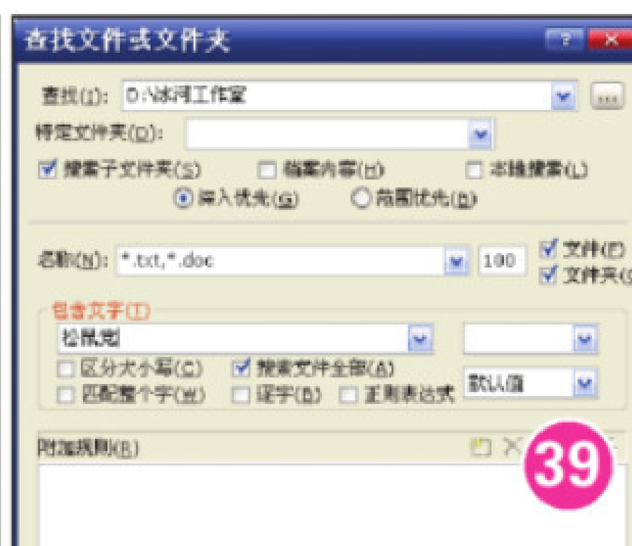
在Xplorer2中还有一个神奇的预览窗口，可以即时预览下载好的文本、图片、音乐、电影、网页、甚至PDF等众多格式的文件资源，非常实用。选择某个文件后，点击工具栏上的“预览”按钮，即可对具体内容展开查看（图38）。

在Xplorer2中也提供了增强的文件搜索功能：按下Ctrl+F组合键打开搜索对话框，指定查找路径并设置文件类型，搜索多个类型的文件时可用逗号分隔，还可以指定文件中包含的文字（图39）；另外也可以设置匹配条件，使用正则表达式等更为详细的过滤条件。

如果要重命名下载的多个资源文件，可使用Xplorer2的批量重命名功能：选择多个文件后，点击菜单的“批量重命名”命令打开重命名对话框，通过设置重命名模板、使用计数器等特殊符号即可方便地批量重命名。点击“预览”按钮，可查看重命名效果。







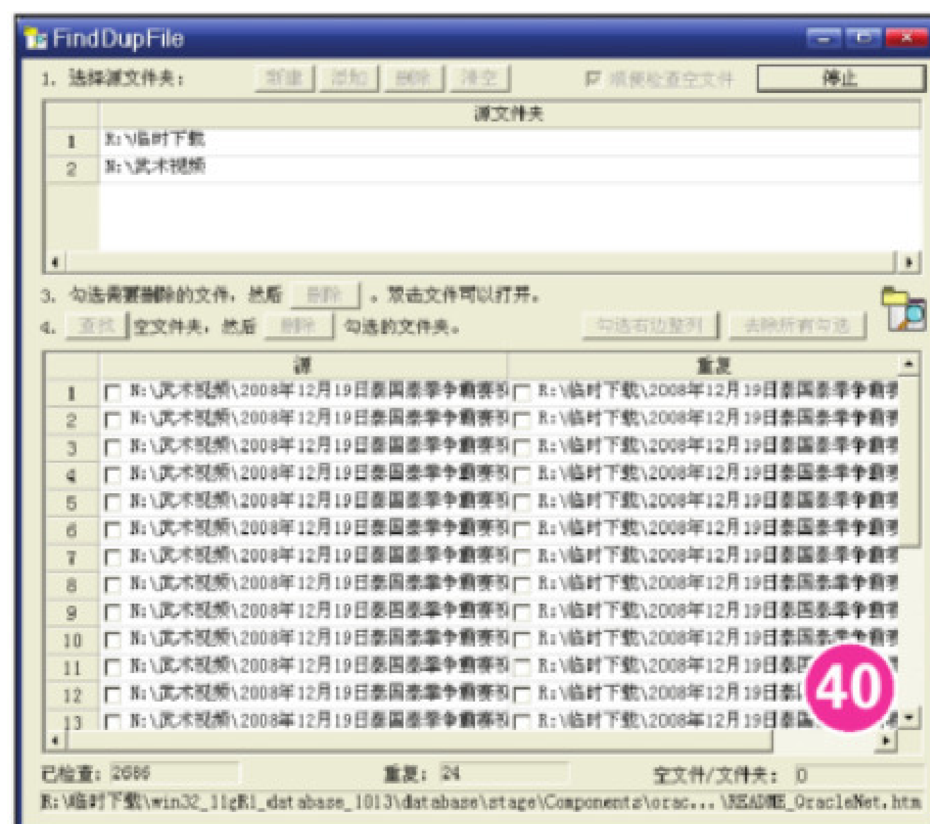
另外，在Xplorer2中还有许多非常实用的功能，例如大体积文件的分割/合并、文件粉碎机、自动脚本等。

二、剔除不乖的坏橡果——重复与顽固文件的清除

重复下载资源导致硬盘空间浪费是松鼠党最头疼的问题之一。虽然上文介绍的Xplorer2可以解决这个问题，但对于功能目的相对单一的松鼠党成员来说，更直接的文件清理软件往往才会是他们真正需要的东西。

以Duplicate File Remover为代表的多重匹配文件校检工具功能非常强大，可以设置各种重复文件检测规则，但是使用起来也比较麻烦，对于仅仅检查一下文件资源是否存在重复现象的松鼠党来说有些大材小用了。这里介绍一个体积只有100多kB，但性能足以满足一般需求的重复文件搜索工具FindDupFile。

运行FindDupFile后，首先选择要检查的分区或文件夹，然后点击“查找重复文件”按钮，即可开始搜索指定的位置，列出所有内容完全相同的文件，用户可对重复的资源选择删除（图40）。FindDupFile的搜索速度相当迅速，文件筛选十分快捷。



使用Xplorer2删除重复文件

在Xplorer2中选择要检测的分区或文件夹，点击菜单“工具”→“检查重复文件 ”，通常重复文件会有相同的名称、大小等，也可以设置要检查的属性。检查完成后，所有被怀疑是重复文件的结果会显示在窗口中，我们还可以继续通过其他手段进一步判断（如校验和属性查看）。

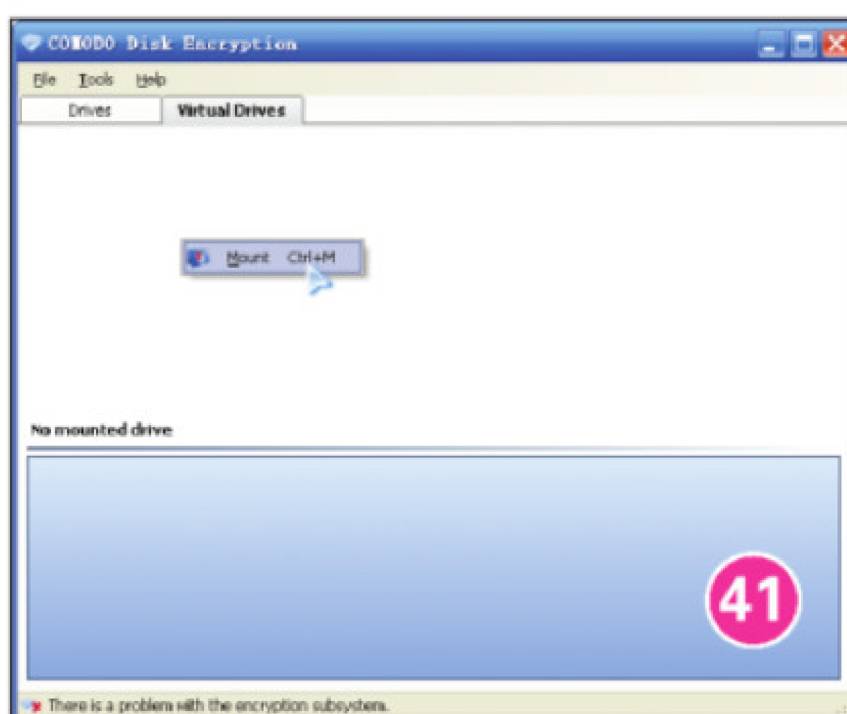
此外，在管理下载资源时，还会碰到一些特殊情况，例如文件被占用无法删除，此时可用Unlocker等工具解锁后进一步处理；要加快文件复制，可使用TeraCopy之类的增强软件等，基本上大多数麻烦的文件管理都有相应的第三方软件解决方案。

三、嘘，别动我的橡果！——下载资源的加密与隐藏

在《冰河世纪3》中，倒霉的松鼠在追踪橡果时遭遇了爱情，却又因为橡果而失去爱情，原因就在于它没有藏好自己的橡果。松鼠党也一样，下载的资源也得妥善收好，毕竟其中有些东西属于自己的隐私，所以隐藏与加密下载资源也是必须的。

该如何选择隐藏加密的手段呢？许多伪装加密软件美其名曰为加密大师、加密神之类响亮的名号，不过这类软件都通常都不过是些软加密工具，也就是通过特殊文件路径、DOS命名漏洞、截获系统API之类的“伪加密”手段来隐藏数据。一般使用WinPE系统或某些专门的工具就能轻易地绕过这些加密手段访问文件。而且许多加密软件都有一个最大的弊端，那就是系统重装后是可能会对之前加密隐藏的文件造成影响，导致无法打开或解密。

其实，正确隐藏加密下载资源的方法非常简单，Comodo Disk Encryption和TrueCrypt之类的虚拟磁盘分区加密工具是最安全可靠的解决方案，绝对可让文件高枕无忧。拥有中文界面的TrueCrypt介绍文章比较多，因此在这里我们重点来讲解一下Comodo Disk Encryption。



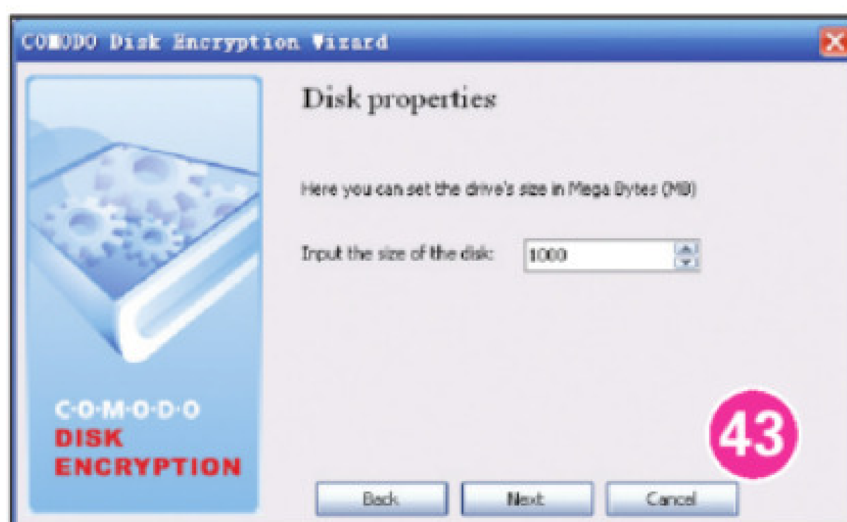


1.创建与加载虚拟磁盘

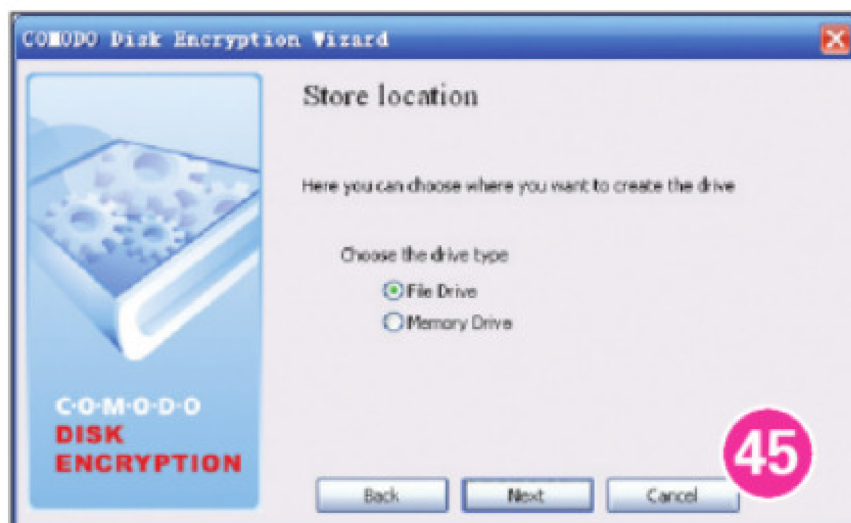
Comodo Disk Encryption是国际著名安全产品生产商Comodo推出的免费加密软件，与TrueCrypt相似的是不但可以创建虚拟磁盘分区进行加密，还可以直接对现有物理分区展开全盘加密，并且值得一提的是，这款软件可以在Windows7 64位系统下运行。

首先运行Comodo Disk Encryption，选择“Virtual Deives”选项卡，在空白处单击右键选择“Mount”命令（图41），打开创建虚拟磁盘向导对话框，选择第一项创建新的虚拟磁盘（图42）；然后设置输入虚拟磁盘的大小，单位是MB（图43），虚拟磁盘实质就是一个特殊类型的加密文件，创建时会预先占用全





部空间，因此要根据实际的硬盘空闲容量确定虚拟磁盘体积；接下来输入加密密码和确认密码，此时可选择验证和加密使用的算法，其中AES的加密安全性是最高的，但是数据加密解密速度也是最慢的；继续选择磁盘类型，一般选择第一项硬盘文件（上页图44），第二项则是在内存中创建虚拟磁盘，重启后就会丢失，确定后选择虚拟磁盘文件保存的位置，命名时最好是全英文格式（图45）。最后，选择一个系统中未使用的盘符（图46），确定后即可自动创建虚拟磁盘文件，并在“我的电脑”中加载一个虚拟分区（图47）。

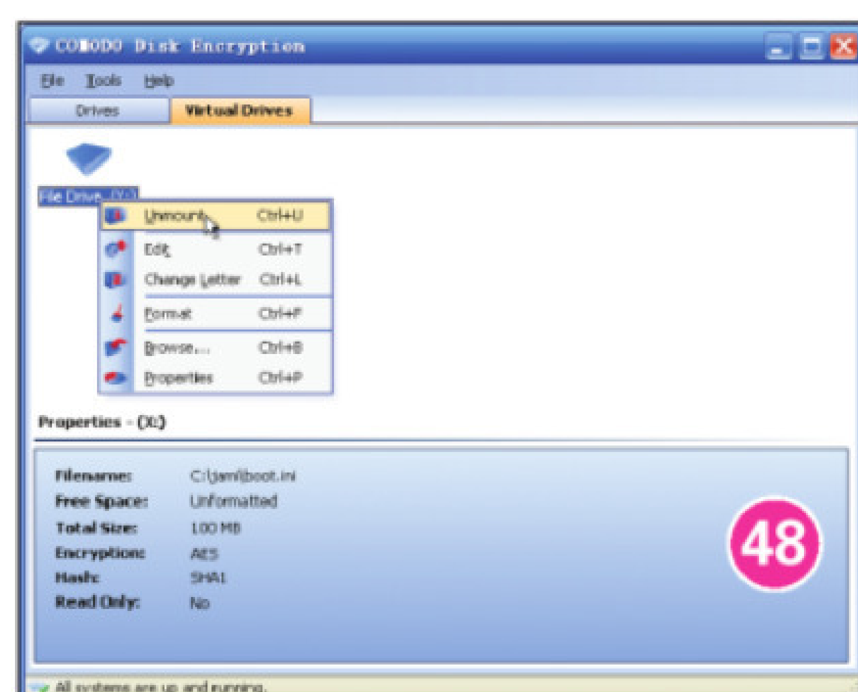


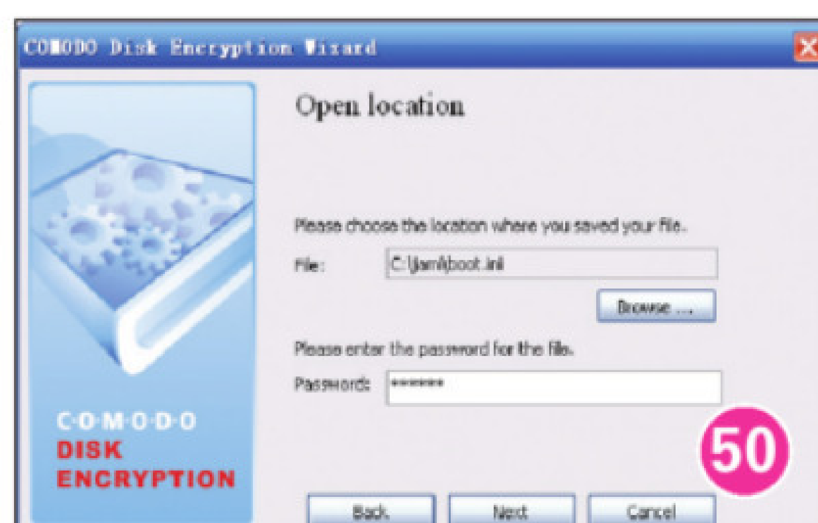




2.虚拟分区自动加密文件

Comodo Disk Encryption的加密原理是预先创建一个特殊的虚拟磁盘文件，需要使用时这个文件就会以磁盘分区的形式被挂载，任何存放在该分区的数据文件都会被加密；不使用时则会卸载掉，整个过程通过密码或者USB密钥来验证。虚拟分区在首次使用需要格式化，以后任何放在虚拟分区中的文件都会自动加密。





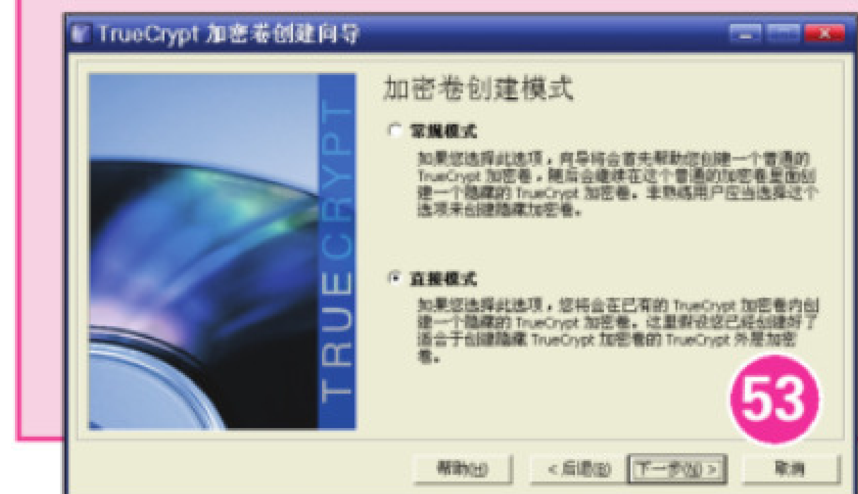




当虚拟磁盘使用结束后想要卸载时，操作步骤非常简单：右键点击虚拟磁盘分区选择“Unmount”命令（图48），注意不要选中弹出的对话框里面的复选框，否则虚拟磁盘保存的文件也会被删除的（图49）；确认后即可完成卸载，“我的电脑”中的虚拟分区就会消失了。

如果想对加密磁盘里的文件进行修改或读取，就需要重新挂载虚拟磁盘：和前面一样，在“Virtual Deives”选项卡中单击右键选择“Mount”命令，打开虚拟磁盘向导选择第二项加载虚拟磁盘，然后选择需要加载的虚拟磁盘文件并输入密码（图50）。再选择挂载使用的盘符，注意这里也不要勾选复选框（图51），否则加载虚拟分区后将会处于只读状态，无法写入保存文件。





TrueCrypt的双重伪装加密

TrueCrypt加密文件与Comodo Disk Encryption差不多，但它有无需安装的绿色版，可以直接生成并加载虚拟磁盘分区，使用方便。另外，TrueCrypt还有一个双重伪装加密功能，可以更全面地保护机密文件——如果有人会强迫你说出虚拟磁盘的解锁密码，那么你的机密文件又该如何保护？TrueCrypt的双重保护隐藏加密盘功能就是为了应对这种情况而设计的：在创建虚拟磁盘的向导对话框中，选择磁盘类型为“隐藏的加密卷”（图52），再选择“直接模式”，就可在一个普通加密盘中再创建一个隐藏加密分区（图53）。再按标准的步骤完成普通虚拟磁盘与隐藏加密磁盘的创建，注意隐藏加密磁盘的容量不能大于所在的普通虚拟磁盘容量。

创建成功隐藏加密分区后，在加载时输入任意密码都能正常打开普通的加密盘，只有输入正确的密码才会打开加密磁盘中的隐藏加密卷；因此，我们可以在普通的加密盘中放置一些无关紧要的文件，把真正的机密文件保存在普通加密盘内部的隐藏分区中——当别人强迫你给出密码时，随便输入一串字符都能打开虚拟加密磁盘，只不过真正的加密内容依旧安然无恙地藏在隐蔽的分区里，外人无从查看。P



"学历磨坊"大揭底

——解密「野鸡大学」的内幕勾当

■天津 龚剑

著名的"打工皇帝"唐骏曾经被媒体誉为才华横溢的海外学子，学历骄人，却因为"学历门"事件在一夜之间被拉下神坛，"野鸡大学"和假学历又一次成了人们关注的焦点。相信省吃俭用送子女出国念书的父母，绝对不愿意看到自己的孩子漂洋过海好几年，最终弄回一张形同废纸的假学历。为了确保能够拿到货真价实的文凭，缺乏经验的家长只能选择花更多的钱，找最有名的中介，上最贵的学校——但实际上，当诸多苦心的家长如此考虑的时候就已经误入歧途，因为想去正规的名校念书绝不仅仅是花钱就能搞定的。

当满载着假学历的"留学黑车"开至眼前时，我们又该如何甄别中介，选择学校呢？其实首先要做的就是保持冷静，千万不要听信花言巧语犯下人云亦云的毛病。出国留学最大的生源大致可以分为两类：一类是领域精英，带着明确的目标出国进修，这类学生通常在毕业前就找好了对口的学校，联系好了相关事宜，甚至已经拿到了邀请函和奖学金，丝毫没有让中介乘虚而入的机会；而另一类则是在国内没有考上理想的学校，无奈之下希望另辟蹊径，选择了一条看上去让很多人都获得了成功的道路——留学，这类纯粹出于功利而去国外念书的群体正是黑心中介和"野鸡大学"眼中的肥肉。



"人傻钱多速来"——归根结底，"野鸡大学"本质上就是彻底的非法商业交易

杜绝"野鸡大学"和黑心中介最根本的办法，就是主动选择学校自己申请。在中国教育部的官方网站上（http://www.moe.gov.cn/），可以直接查到33个国家正规大学的名录，也可以直接进入目标大学的网站浏览，学校主页上对每个专业的设置和课程安排都有较为详尽的说明，方便进一步作出选择。浏览英文网站对于准备出国深造发展的学子来说应该不算是障碍，如果指望着出国之后慢慢学习那还不如在国内先把口语练好再说，否则进入全外文授课的大学读书简直就是折磨，甚至连毕业都会成为问题。在选定学校专业并确保自身语言能力达标之后，留学申请的全过程也可以自己完成，完全没必要再去委托中介。事实上，如今国内的留学中介根本就是中国留学市场化催生出的畸形产物，在国外这种机构并不多见。出国学习和生活需要很独立的生活能力，在申请阶段就应该试着去习惯自主解决问题的方式，这样的留学生更容易得到签证官和学校的欣赏。

如果对于自己的经验或者语言能力缺乏信心，一定要咨询中介的话，也要对其进行仔细甄别：首先要看有无自费留学中介资质和工商营业执照，该中介在教育部留学监管网（http://www.jsjedu.cn/）上是否存在合法的名单登记；即使相关手续一应俱全，也只表示这家中介作为经营机构是合法的，千万不要就此掉以轻心，具体留学院校仍需仔细鉴别优劣；如果中介推荐的学校不在教育部的正规大学名单上更要当心，一定要通过网络仔细了解该所学校的建校时间、规模、设施、专业设置与师资配备等信息。

一般来说，"野鸡大学"的办学时间较短，没有任何传统和文化底蕴。教育专家的建议是尽量考虑成立超过70年的学校，但这些大学多是老牌名校，门槛很高，不是所有学生都能会轻易录取的。而且很多近几十年成立的学校在科技学术领域中颇有建树，这些大学也值得考虑——如果校内的教学设施和场地配备完善，教室、行政楼、图书馆、电脑机房、操场等一应俱全，那么这所大学校龄不长却因实力雄厚而前途无量也说不定，通常以敛财为第一要务的"野鸡大学"是绝不会下这种血本的。再者就是专业，正规学校的专业设置完善合理并且有详细的课程说明，"野鸡大学"正好相反，专业设置非常狭隘，基本只会开设一些当前热门的话题专业，并且把教程内容与师资力量吹嘘得天花乱坠，乍看之下仿佛各路荣誉精英云集一般；事实上，师资是一所学校的基础，也是招牌，如果学校引以为豪的都是美其名曰顶着"荣誉"头衔的非专业讲师，那只能说明这所学校自身毫无师资力量可言。

此外，鉴别学校是否正规，还有一点是相当重要的，就是入学的门槛。很多狡猾的中介深谙诸多家长的心理，故意先把学校的入学标准抬到很高，当



沸沸扬扬的唐骏“学历门”事件，再次把“野鸡大学”这个并不陌生的概念推上了风口浪尖

顾客灰心丧气时候又装出悲天悯人的面孔拿出解决方案，感激涕零的家长多半会干脆地给中介交纳上当的费用，全然不顾片刻前依旧高不可攀的苛求已经荡然无存的现实。这种拙劣的欲擒故纵套路乍看之下全无任何技术含量，但上当受骗的学生家长依旧数不胜数。在申请留学的路上，永远不要相信自己的运气有那么好，尤其不要相信那些来自中介的幸运，这种幸运背后的含义只有一个字：钱。永远不要忘记，中介不是你与学校之间的必需媒介，更不是无所不能的慈善组织；当中介办成了一件号称不可能的任务前来邀功请赏的时候，唯一的真相就是这件任务原本就能成功，不存在其他可能性。

目前，美国的“野鸡大学”在华招生现象日趋增多，中美联合办学也越来越普遍。如果中介拼命向你推荐一所拥有“.edu”域名的高校，或者名字听起来酷似名校的异地办学分支机构，或者把颁发学历经过多少家机构认证作为噱头，那么多半就要当心了，这正是美国“野鸡大学”的陷阱。

在美国，大学网站的域名需要校方自行向域名代理机构申请，美国教育部对大学采用何种域名并无法律规定限制。把域名和大学资质故意联系起来，其实是中介机构在利用“.edu”来误导学生。国外不少臭名昭著的“野鸡大学”都是以“.edu”作为结尾的，恶名昭彰的美国国际东西方大学（International East-West University）与已经倒闭的巴林顿大学（Barrington University）就是例子。和国内不同，包括哈佛耶鲁在内的绝大多数美国名校都是私立大学，而近年来美国私立大学为了整合教育资源纷纷合并重组成大型教育集团，这些集团有些会保留原来各个分校的“.edu”后缀网址，而有些集团出于上市等目的，统一之后重新设立了“.com”或“.org”作为网址结尾的新域名，不采用“.edu”则是不希望投资人感觉这些大学是非盈利性质。

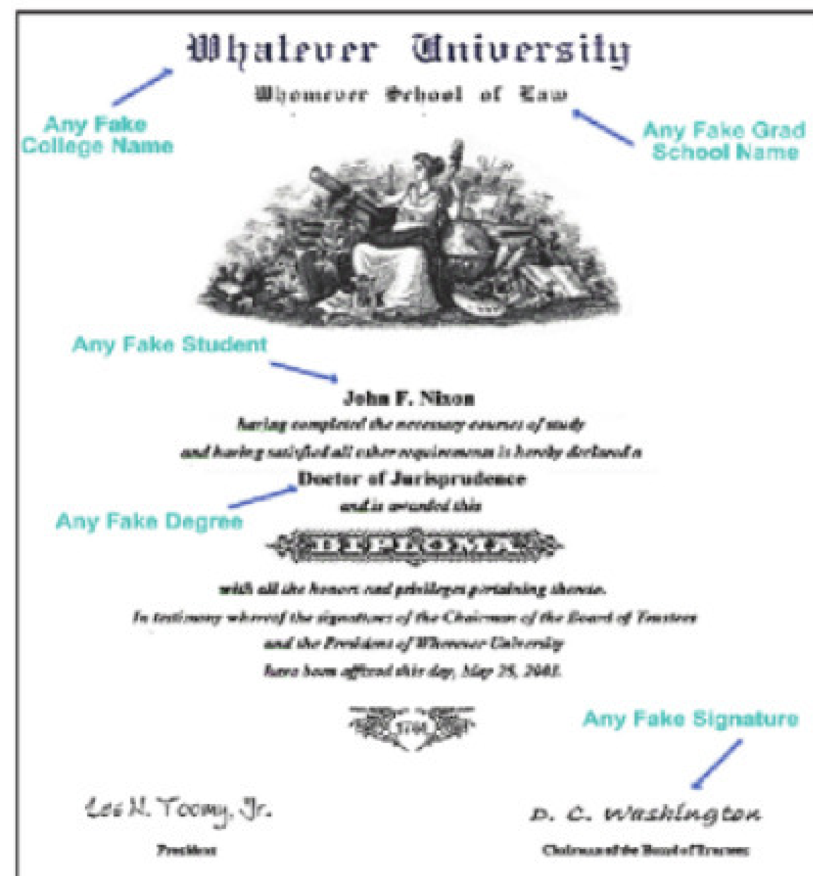
还有很多“野鸡大学”的校名与国际知名大学非常相似，国内常见的“山寨”手段如添加名词、替换字母、混淆概念等低级伎俩应有尽有，例如“波士顿大学”（Boston University）的野鸡版“波士顿城市学院”（Boston City College）、“西南大学”（Southwestern University）的山寨版“西南州立大学”（Southwestern State University）、“全球大学（Global University）”的冒牌版“全球虚拟大学（Global Virtual University）”、“匹兹堡大学（University of Pittsburgh）”的李鬼版“匹兹堡大学（University of Pittsburg）”——留心看只差一个字母“h”，等等。中介在推荐的时候会故意引导说这是某某名校，如果有人追问细节，就谎称是约定俗成的叫法或者子母学院，如此上钩者为数甚众。

也有一些学生面对留学非常谨慎，在千挑万选之后看中了几家正规学校，虽然本校的入学门槛很高，但异地教育机构却可以轻松入读不在话下，同样也能颁发学位证书，简直是天大的便宜——如果你真的这么认为，那么我再次提醒你：留学的道路上没有任何侥幸与捷径，不要相信任何所谓的走运，任何场合都不要遗忘这条告诫。在美国，正规的大学在一个地区拥有认证权，不代表在其他地区的分校与分支机构里也有单独授予学位的资格，如果不能在本校上课，即使拿到了文凭也是无效的。例如，费城的托马斯杰斐逊大学（Thomas Jefferson University）是经过认证的，但密苏里州的托马斯杰斐逊大学（Thomas Jefferson University）就是正宗的“野鸡大学”；密歇根州的基石大学（Cornerstone University）有颁发学历的资格，但路易斯安那州的分校却没这个权限。如果不仔细查看对比学校的地址，上当受骗是常有的事。

接下来我们再来看看认证：在美国每个人都有权利开办大学，任何人都可以花上几十元，用半小时的时间在政府部门注册成立学校，开办“野鸡大学”的人正是利用了美国的这种“自由”和法律的漏洞。既然可以自行开办大学，当然也可以自行设立认证机构，一些大学在开办的同时也成立了认证机构，自己承认自己，其实分文不值。除此之外，另一种认证来自于得到教育部许可的认证机构，不过美国教育部不参与任何大学认证工作，这些认证是由很多美国教育部许可的民间行业组织完成的，所以一些“野鸡大学”也能顺利通过并不奇怪，一些著名大学反而逐渐开始停止支付认证年费，退出这种金钱味道越来越浓的商业化机制。所以说，经过认证的美国大学并不代表其拥有高水准的教学质量，反之未参加认证的美国大学也可能是高水准的学校。为了遏制“野鸡大学”的膨胀，美国教育部网站（http://www.ed.gov/）建立了数据库查询系统，只要在国内获认证的大学均能搜索到相关信息。

以上介绍内容均以美国留学为标准，其他国家的情况会略有不同：比如英国对于学校的域名管理就非常严格，冒牌大学不可能获得“.ac.uk”后缀的域名，选择英国高校留学时可以首先用域名排除一些野鸡学校；英国的正规大学有200多所，但每年在华招生的数目却远远不止如此，如果有中介告诉你，在英国留学担保毕业后留下工作，甚至移民，那这种推荐100%是骗局，因为这是完全不可能的。英国一直是被誉为贵族留学的胜地，消费高，学费高，允许打工的收入又少得可怜，如果有学校抛出“低学费”的橄榄枝或者承诺最短时间内拿到文凭，你就要当心了，任何违背常理的好事背后都必然潜伏着陷阱。目前，英国已经公布了留学的新政策，并且将国内正规大学的名录公布在大英领事馆网站上（http://www.chinese-embassy.org.uk/eng/），供所有人进行甄别。

正在筹划去澳大利亚留学的朋友要注意，不要听中介的吹嘘，一定要选择澳大利亚的公立学校。澳大利亚是以公立院校为教育机构主体的国家，全国共有37所公立大学和2所正规私立大学，其他的院校都不是真正意义上的“大学”，原因就在于澳大利亚对于建立



假校名、假学生、假签名……“野鸡大学”的技术含量并不比我国的“山寨”现象高明多少


唐骏校友、西太平洋大学哲学系硕士、安徽天柱山三祖禅师住持释宽容法师——“学历磨坊”就是如此黑色幽默

“学院”和留学中介的程序管理并不严格。就像美国一样，只要完成简单的注册手续中介就能开始经营了，至于学校，一间很小的写字楼里摆上几张课桌也可以招生授课。显而易见。这种当地人肯定不会青睐的所谓私立学院，唯一的建校目的就是榨取上当的海外留学生钱财，一旦倒闭，在校学生的前途堪忧。

如果说“澳大利亚四所私立学院倒闭”的风波离中国工薪留学一族还有段距离，那么新加坡私立学校的频繁倒闭就是个不小的隐忧。新加坡既吸收了英式教育的精髓，又拥有费用低廉和双语教学的优势，整体教育质量不错，一直是国内工薪家庭向往的留学宝地，因此，新加坡的留学问题也最受国内关注的。据统计，我国教育部自2003年发布留学预警以来，43次警告中共有10次提到新加坡私立学校的问题，而今年上半年的两次留学预警更是直接针对：第一次是新加坡两所私立学校因生源不足以及经济不景气的影响而倒闭；第二次则是新加坡政府将在今年年底前整顿私立学校，将会有大批私立学校面临关闭合并等局面，而正在这些学校就读的中国留学生将面临失学、滞留境外的无所适从局面。打算今年内就读新加坡私立学校的朋友一定要谨慎，教育专家的建议是准备去新加坡留学的学生一定要考察学校是否认证齐全：据官方数据统计，新加坡共有1286所私立学校，其中有385所获得了新加坡消费者协会颁发的消协保证标志教育服务资格鉴定（CASETRUST），而在这385所学校中，只有45所获得了素质级私人教育机构资格证书（SQC-PEO），此外，还必须确认是否获得了中国驻新加坡大使馆的资格认证。只有拥有这三个认证的学校，才具备招收国际学生的资质，学历才获得中国承认，是合法正规学校。

最后，随着“野鸡大学”招生的日渐疯狂，很多国家的教育机构都开始集中取缔非法大学。于是为了生存，众多面向国内的“野鸡大学”纷纷开始考虑中国化，就地与某个中方教育机构联合办学，实现“本土留学”，毕业的时候颁发中外两份学历文凭。这对于很多家庭来说更容易接受，既不用出国在外，学费也比国外低很多，更重要的是还多一个文凭。于是，“野鸡大学”的变种有了新的生存空间，家长们面对的是新一代“野鸡大学”——联合大学，两方的博弈在新舞台上开始继续推演。



写作English，内容到处中文，一句话，愿者上钩

其实不论是国外还是国内，是海外留学还是“本土留学”，只要掌握一个基本原则就不会轻易上当，那就是时刻牢记天下永远没有免费的午餐。总而言之，对于大多数渴望真正学习知识、愿意真正体验求学生涯的莘莘学子来说，几年的异国独立生活，甘苦自偿，是一种难得的人生历练。即使以后在你的事业和奋斗中这些学识没有体现出多大的作用，但对你的个性修养也会有深远的影响。一定要慎重对待学校和专业的选择，不要轻易浪费了大好光阴，不要轻易放弃重塑自己人生的机会。

留学当前，慎重选择！

相关链接：

中华人民共和国教育部官方网站：

http://www.moe.gov.cn/

我国教育部的官方站点，上文提到的国家认证发布信息可以在这里查到。如果发现打不开的话可以换个时间再试试。

臭名昭著的“野鸡大学”——国际东西方大学主页

http://english.iewu.edu/

注意——介绍这个网站的目的在于批判而不是宣传。

著名野鸡学校“国际东西方大学”的官方站点真相：可能是挡不住国内众多网站的转载批判，目前这个主页右上角的“中文版”链接已经无法打开，不过别看这个域名中标注着“English”，打开主页一看，简体与繁体中文依旧随处可见……这种学校真有人敢上？

天涯论坛留学生版块

http://www.tianya.cn/techforum/articleslist/0/22.shtml

漂洋过海出门在外，孤家寡人的话滋味肯定不好受，如何才能有效地结识同在异乡为异客的同乡呢？规模较大的留学生论坛版块就是不错的选择。不过，需要提醒的是，网络交友和出国留学一样需要谨慎对待，不过至少看看自己不是孤身一人也是种安慰。

民间版各国风俗现状指南

http://www.douban.com/group/topic/11583806/

不要被链接里的标题名字唬住了，从趣味上来讲，这个页面的内容是相当值得推荐的——如果你不愿意劳神费力在上一条链接里翻腾内容，那么这个网址的介绍应该会适合你的胃口——再重复一遍，不要被链接里的标题唬住了。即使你没有留学的意向，看看这个网址里的一大串妙趣横生的问答也是极好的消遣，具体如何，自己看过便知。

林晓："每次给栏目投稿都要选定一个核心主题固然是好事，但会不会限制趣闻的选择范围呢？"

"当然不会。就像您上期所说的那样，网络之大无奇不有——只要用心去寻找并筛选，那么给这个栏目组稿时完全不必顾虑填不满主题，相反因为篇幅不够而忍痛删掉某些有趣的东西才是我撰写内容时更介意的举动。不过，有些内容堆积得太久也不是好事，林晓姐能想想办法吗？"

"没问题，这个好说。"



■北京 坏香橙

1.全景世界——现实篇

首先，大家来回想一下这幅场景：

某栋样式陈旧的单位主楼门前，一大群人或站或坐，整整齐齐地排成三行队列。所有人的脸上都挂着僵硬的笑容；

旁边传来口号：

"所有人注意！保持表情不要动！多坚持一会儿！"

吱吱吱吱——

一架固定在基座上的相机开始缓缓旋转机身，将摆拍的整个人群毫无遗漏地收入镜头中；

"咔嚓！"

然后嘛，拍摄出来的便是某种人数容量奇大、幅面极宽状似卷轴的合影——有家人在大型单位工作的读者朋友应该对这种照片不陌生。



地图与列表，两种检索方式



看上去没什么特别的？点击右下角的图标试试



可以随心所欲地旋转！这才是全景摄影的真正形态！

没错，这种取景宽度远远超过正常人视野范围、绝对无法收藏进相册的长幅拍摄作品就是传说中的全景摄影——的部分应用实例。相比于常规摄影来说，全景摄影最大的卖点就是极广的视角带来的临场感冲击，至于缺点嘛，留意一下这种照片的顶端与底部，再把视角拉远些看看，是不是有些弧形的失真？

传统的静态平面摄影自然魅力十足，但对于某些特殊领域来说，相比之下还是现代化的互动技术更容易展示构想中的效果，来看：

http://www.panoguide.com/gallery/

一个全景摄影的专题站点。

暂且不提技术资料，光是作品展示的部分就相当值得一看——点开这个页面下方的分类列表，你会发现成百上千的全景摄影照片——不仅仅是照片而已，这个站点所展示的真正内容是可以互动的仿真3D全景影像。身为一个无可救药的3D眩晕症患者，我表示这些可以旋转环视的真实摄影作品值得一看——至少它们又让我头晕了。



2.视觉骗局——视频篇

2009年12月1日，著名导演詹姆斯·卡梅隆执导的科幻大片《阿凡达》隆重上映，虽说这部片子的剧情实在是老套得可以，不过必须承认其3D视觉效果表现力实在是令人惊叹。在此之后，无数3D动画电影纷纷跟风用上了3D效果的噱头，不过实际效果嘛……见仁见智。

不仅是电影，游戏方面的视觉效果3D化似乎也成为了时代潮流，这方面最典型的例子莫过于老牌游戏厂商任天堂在2010年3月23日公布的新款掌机"Nintendo 3DS"，这部与上代产品外形变化不大的新掌机最大卖点就是"裸眼看3D"，也就是说，理论上无需佩戴传统的红绿双色眼镜就可以在这部游戏机上享受栩栩如生的3D画面效果。

不过，精彩的视觉效果欣赏之余，另一个有趣的问题也浮上了水面：为什么我们的视觉如此轻易便会产生幻觉，把出现在平面上的画面看成立体效果？难道我们的眼睛就是如此好骗？

事实上，我们的眼睛有时侯就是这么好骗，不信先来看看这段视频：

http://v.youku.com/v_show/id_XMTcwNDIwNDMy.html

一堆蜡烛再加上合适的角度，人人都可以大变视觉魔术——谨慎提醒一下，自己在家试验的话请注意防火。

什么？这种错觉离不开影影绰绰的光影效果，不够有说服力？那好，再来瞧瞧这个：

http://v.youku.com/v_show/id_XMTc0NTQ3NTQ4.html

这是明治大学先端数理科学研究所副所长杉原厚吉设计的小实验，没有任何华丽的光影效果，这下没意见了吧？

3.全景世界——游戏篇


这部游戏对不少人来说应该不会陌生

不给力不给力不给力！FPS游戏都被我们玩得索然无味，这种不能打枪的照片又怎么能满足我们！

嗯，看过开始那一段的内容后，估计不少第一人称射击游戏爱好者玩家都会这么嚷嚷，无妨，前面那段文字其实仅仅是个引言，这段才是介绍的重点。

http://www.vgmaps.com/Atlas/PC/index.htm

PC游戏全景图大搜集。

注意啦，可不要被这个标题给欺骗了——此全景非彼全景，这个网站的资源卖点不是互动性而是这个——请看右上角那张图：

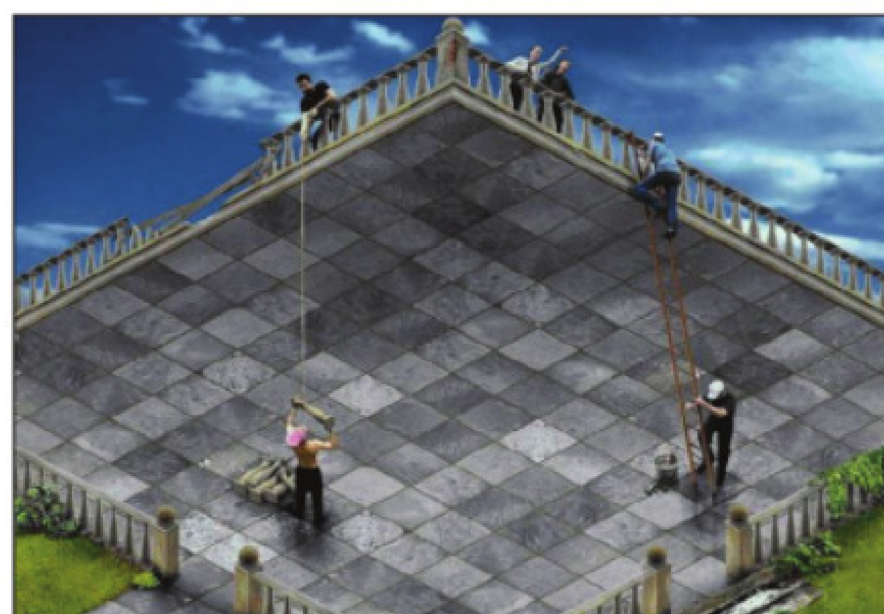

我当然知道你们在期待什么——这个网站不会让人失望的

如何？看上去眼熟吗？没错，这个站点就是专门搜集、整理并发布那些经典游戏任务关卡全景地图的专题站，你可以找到《命令与征服》《毁灭公爵》《魔法门之英雄无敌》《国王密使》《波斯王子》等金牌大作的完整场景截图，当然，我知道你们在期待什么——《星际争霸》自然也不例外。

最后，心细的读者可能会发现上面贴出来网址的并非主站的域名而是分版的地址，我知道你们在猜想些什么——没错，想看看《魂斗罗》和《超级马里奥兄弟》的场景全景图吗？这个站点一样能让你满足！

4.视觉骗局——名家篇

对于喜欢欣赏现代艺术作品的读者来说，与右面这张图片风格类似的绘画作品应该不算陌生。以我个人的观点来看，这种看似写实的风格虽然既没有野兽派的奔放，又没有几何抽象派的冷峻，但这种在一本正经的结构中包含的“理智的激情”却另有一番独特的魅力——至少，相比于那些常常不知所云的达达主义作品，我们差不多能看懂这幅画的内容，不是吗？


经常在网上闲逛的同学应该对这种风格的绘画不陌生

OK，高深莫测告一段落，正文介绍正式开始：这种奇妙的绘画风格创始者名叫莫里茨·科奈里斯·埃舍尔（M.C.Escher,1898—1972），虽然这位来自荷兰的画家知名度不像梵高、毕加索这些现代名家般世人皆知，但不管从理念还是作品美感上来看，这位埃舍尔先生无愧于视觉幻象大师的名号。

最后，虽然埃舍尔大师已经作古将近40年，不过互联网可是没将这位神奇的画家遗忘——来看看这个网站吧：

http://www.mcescher.com/



1.机动沙发战士

众所周知，闲极无聊的大学生是这个星球上最容易让人瞠目结舌下巴脱臼的团体，无关种族，不分国籍——就在前不久，美国杨百翰大学的学生尼古拉斯·荷马（Nicholas Homer——这名字实在是太赞了，原文和翻译版都是）伙同自己的同伴把自己的旧沙发升级成了可移动版本，动力部分据说是采用了摩托车的零件。

很明显，这架独一无二手工制造的移动式沙发在学校里引人注目的威力堪比贫民窟里的凯迪拉克，尤其在沙发上的成员性别不止一种时更为明显——自从拥有了这台沙发，不务正业的荷马同学每天春风得意地伙同朋友载着靓女在校园中招摇过市，拉风无比，堪称杨百翰大学当代一大奇景。

据说，在校园里四处溜达吸引眼球之余，意犹未尽的耀武扬威爱好者荷马也曾把自己的这台发明大摇大摆地开到过公路上去，结果理所当然地引来了无数热情围观的闲人群众，毫无悬念地造成了一场交通堵塞事故——不过这场风波的结局还算不错，闻讯前来调查情况的交警在看过这台会跑的沙发后大加赞扬，把影响交通的麻烦一笔勾销——看来这位交警同志也是下班后习惯窝在电视机前一边嚼薯片一边看棒球赛的沙发土豆（couch potato，美式习惯用语，专指那些一有时间就坐在沙发上看电视的执迷者），否则定然不会处理得如此宽容。


机动沙发在手，校园靓女我有

这台机动沙发在网上有一个专门的介绍站点：

http://www.motorizedcouchboys.com/

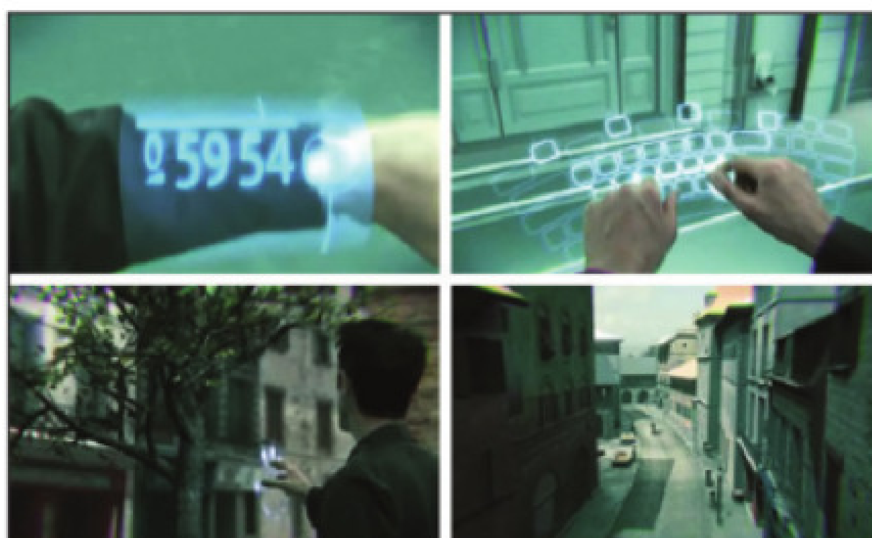
不过这个网站里其实没有多少东西，还是来看看这个吧：

http://www.tudou.com/programs/view/c_MF4bbrixo

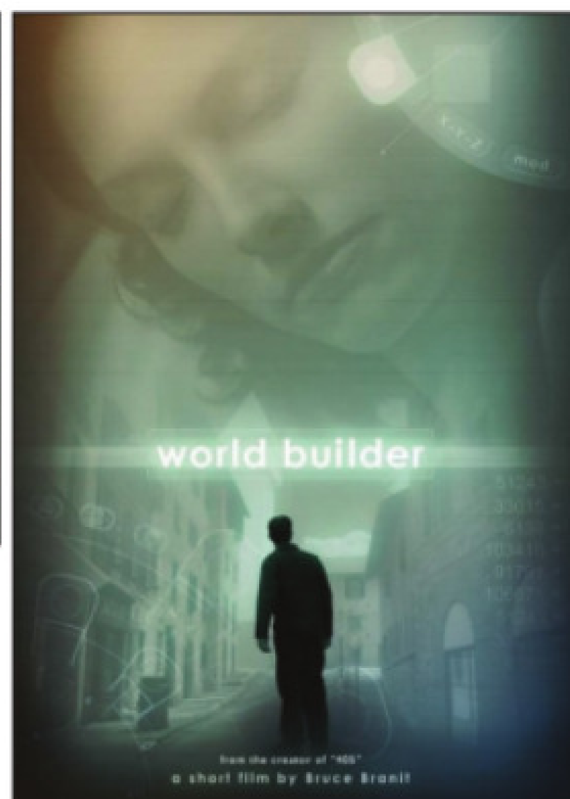
国外媒体对机动沙发的新闻报道视频，非常欢乐。

2.创建世界

《盗梦空间》是部相当不错的电影，谜题和噱头暂且不提，至少在维持观众注意力上的得分是相当不错的。不过，相比于剧情来说，这部电影在视觉表现力上的效果多少让我有些失望——说句实话，在进电影院之前我曾经幻想过能看到大段大段犹如另一部片子所展示的奇妙景致：



部分镜头展示



《世界因爱而生》封面

《世界因爱而生》（World Builder）

在线欣赏链接：

http://v.youku.com/v_show/id_XNzU4Njg5MTI=.html

来自好莱坞的视觉特效制作人花费两年时间制作出的视频会有什么效果？这部短片就是答案。相比之下，《盗梦空间》中的类似情节片段实在是让人有些提不起兴趣来，不过这也可能是各有侧重造成的差异吧。

高清版下载地址：

http://www.verycd.com/topics/2745306/

以下开始是本期的游戏推介时间。在正式开始前请允许我事先声明一下，本次推荐的游戏看上去似乎都有些……诡异，不过娱乐体验方面的价值还是可以保证的，诸位不必顾虑太多，根据介绍文字的说明自行挑选即可。

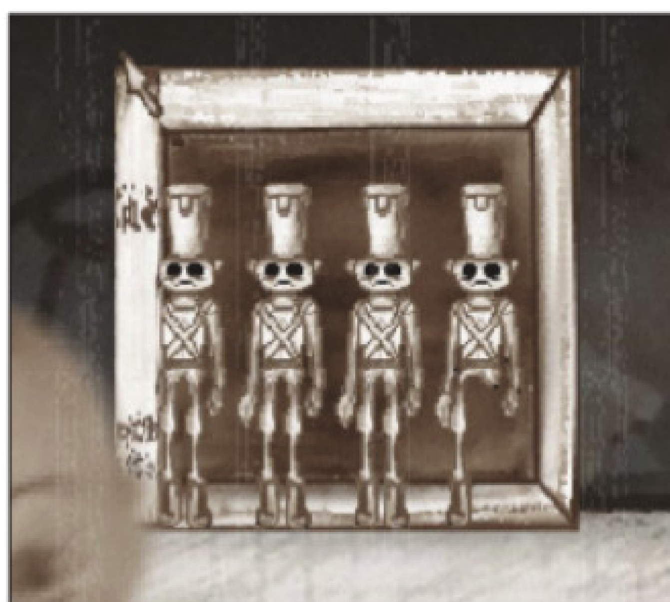
1.小锡兵——The Tin Soldier

http://www.tyranus.com.ar/play.php?id=8

推荐理由：童年回忆的重温……以及童年遗憾的弥补。

有这么一位来自丹麦的作家，出身贫寒，一生坎坷，终身未婚，留在身后被众人熟知的只有上百篇长短不一的枕边故事。但是，这位作家在创作上取得的成就却是惊人的，他的作品被翻译成80多种语言在全世界广为流传，全世界能读到书的大多数孩子——包括正在阅读这本杂志的诸位在童年时——都对出自这位作家笔下的故事不陌生，没错，这位了不起的创作者就是汉斯·克里斯蒂安·安徒森，也就是我们都熟悉的安徒生先生。

不要因为看到“童话作家”这个头衔就摆出一副不屑一顾的表情——事实上，安徒生的作品中向来不缺乏现实主义的题材，想想那冻死在圣诞夜的卖火柴的小女孩，还有那耗尽心血却换不来爱情的夜莺，谁还会轻视这位童话大师？



好了，抒情完毕下面进入正题：本次推荐的第一部游戏题材原型就是安徒生的童话作品——不过虽然取材自童话，但这部Flash游戏的画面却丝毫没有半点清新可爱可言，相反，被这种诡异画风吓跑的孩子应该不会在少数。另外，值得一提的是这部游戏的对话连一句台词都没有，大家完全不必担忧语言障碍带来的麻烦，只要看得懂简笔画就能十分顺畅地玩下去。

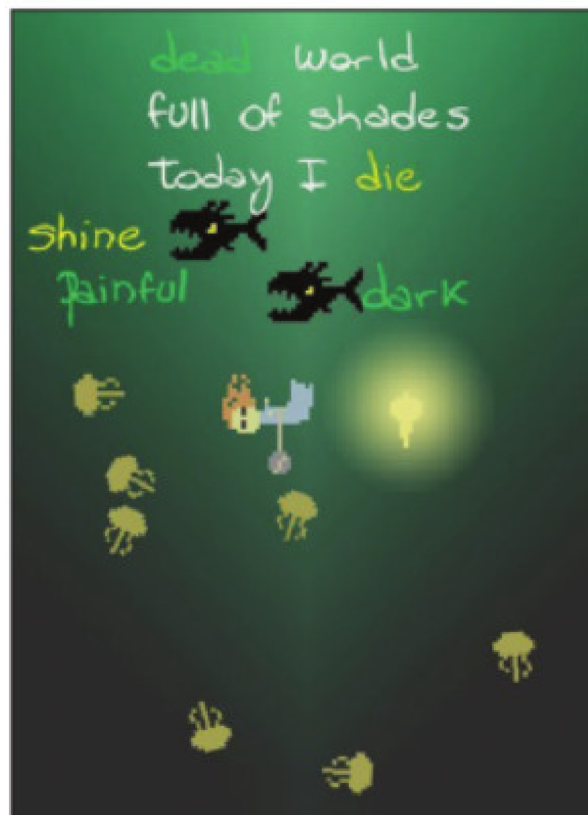
最后，如果你看过原作的话就会知道这个故事的结局算得上是悲剧，不过，只要你足够细心去解开游戏过程中的谜题的话，这部游戏的结尾可是会有所不同喔。

操作方法：纯鼠标操作，点击，拖动即可完成所有控制。

2.今天，我挂了——“Today I Die”

http://www.ludomancy.com/games/today.php?lang=en

推荐理由：创意！创意！创意！



长篇大论的介绍肯定不会符合所有人的胃口，于是这一节我言简意赅：本游戏的目标十分明确，通过点击、拖动两种控制方式排列组合画面上的元素，最终目的就是让某个不幸坠入地狱的小姑娘——这部游戏的主角——升上天堂。就是这么简单。

就是这么简单？没错，就是这么简单。不过，如此简单的操作方式掩盖不了这部游戏在设计上的创意——游戏中拖动控制的最主要元素就是一个个单词，恰到好处的摆放可以影响整个界面的环境氛围。至于如何去搭配摆放，嗯，这个问题还是交给大家去摸索吧。

操作方式：鼠标点击、拖动、放置各种画面上可以移动的东西——不必顾虑语言问题，这部游戏对英文的需求至多不过是初三水平。



资讯我做主

——报纸新闻随心定制

■贵州 冰河洗剑

关键字：新闻平台 RSS 微博

编者按：无论是主动的搜索或是闲逛打发时间，浏览新闻已占据了网络生活中重要的一部分。通过网络获取新闻的方式可谓多种多样，从最初传统的网页浏览到RSS聚合阅读兴趣，再到Twitter等微博开始代替RSS，现在又有了iPhone、Android、黑莓等各种智能终端，新闻阅读正变得越来越多彩。这次我们来看看如何打造新闻平台，随时随地随获取各种最新消息。

不过时，传统高效的新闻阅读方式

随着Twitter、Facebook之类的微博和社会化网络服务的流行，传统的网页浏览和RSS阅读新闻方式似乎已渐渐落伍。但事实上，传统的新闻阅读方式依然是最重要的新闻来源之一，而且传统的网页浏览和RSS阅读新闻方式能变得更高效和个性化。

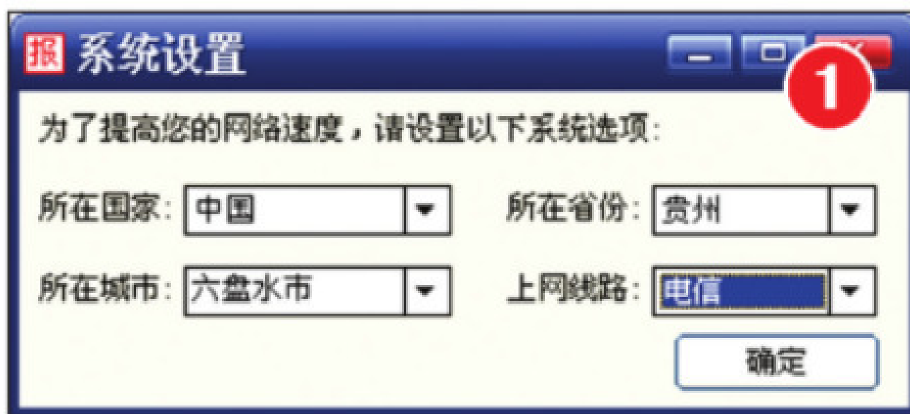
一、天天8点，全国1900份报纸随你读

一些用户更习惯于报纸之类的传统新闻阅读方式，不过在网上寻找每份报纸的电子版却比较困难，好在读报软件能直接将全国上千份报纸搬到电脑屏幕上。

“8点报阅读器”是全国1900多家传统报纸指定的电子报纸发布阅读软件，提供当天最快最全的本地报纸及全国性报纸。更重要的是它的报纸版面，与当天在报亭上购买的纸质报纸版面一模一样，并且每份都是免费的。

1.1900份报纸任你选

运行8点报阅读器后会选择自己所在省份地区与线路（图1），这可方便软件推荐本地报纸并选择最快的下载线路。另外，我们应在网站注册一个账号，以便保存自选报纸和管理报刊。



登录8点报阅读器后，在界面选项页中分别有“当地报纸”“推荐报纸”“全国报纸”等几个分类，可浏览到对应的报纸种类与名称（图2）。也可点击“刊物搜索”按钮，连接到软件网站上搜索报纸名称。



2.看报剪报，纸质报刊的感觉

选定报纸后，在报纸介绍页面中点击“开始阅读”，软件会自动连接服务器下载（图3），完成后会自动调用阅读器打开报纸，下载的报纸与纸质报纸版面一模一样（图4）。阅读器看报非常方便，中间是阅读窗口，窗口下方可使用滚动条，或者点击“上（下）一页”按钮选择要看的版面，另外还可在阅读窗口左侧或者右侧单击鼠标右键实现翻页。





阅读器中的报纸与纸质报版面是一样的

选定版面后如对某些内容感兴趣，只需点击报纸中该部分，就可放大阅读（图5），点击空白部分就会自动缩小还原为整版模式。在放大显示阅读报纸时，可使用上方的“放大”和“缩小”按钮，调整报纸放大倍数到合适阅读。点击鼠标左键不放，鼠标变为手型，即可利用鼠标进行拖拽阅读，也可用键盘方向键实现拖动。

有趣的是，8点报还提供了一个剪报功能，可将报纸中感兴趣的内容剪切保存下来。点击“剪报”按钮，可选择规则的矩形剪切或者不规则剪切，用鼠标拖拽选择要保存的区域，可将该报纸区域剪切为BMP图片保存于本地（图6）。

此外每当用户阅读报纸的同时，这期的报纸就会被下载到本地，再次查看时可通过阅读器的离线查看功能实现，或通过“下载中心”管理已下载到本地的报纸。



报纸放大阅读



设置剪报图片信息

二、关注最新时事，屏幕新闻滚动播报

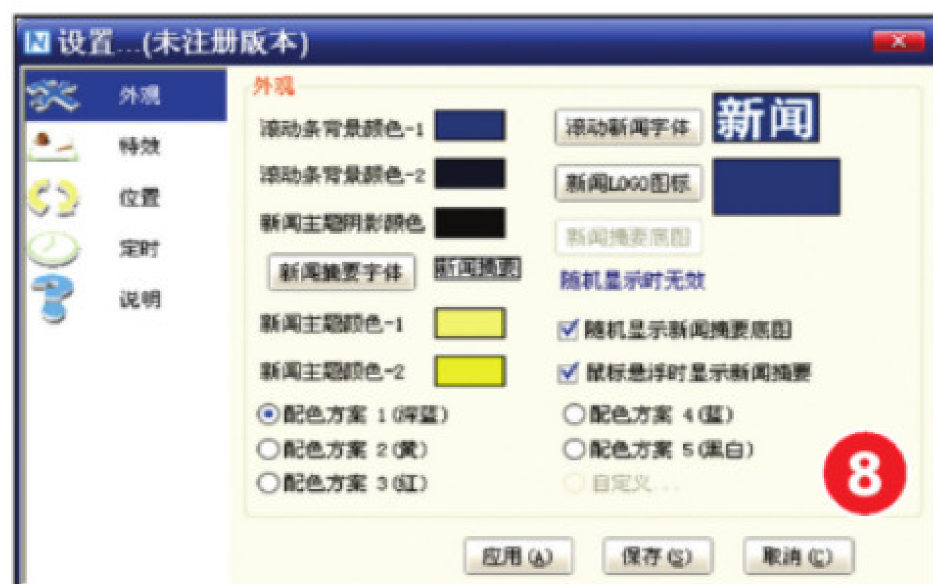
习惯了看电视时屏幕下方的电视台的新闻字幕滚动条，在电脑上工作、聊天、游戏时是否也可以在屏幕下方用滚动字幕显示最新要闻呢？

ScollNews新闻滚动播报是一款有趣的RSS新闻阅读软件，它能在电脑屏幕上以滚动字幕方式即时显示新闻，使我们进行其他操作时也能方便地获取新闻。安装执行软件后，在屏幕下方可看到滚动新闻字幕，字幕区位置和字体大小显示得非常合适（图7）。将鼠标移动到某条新闻字幕上，就会弹出浮动框显示新闻摘要，直接点击字幕上的新闻则可打开浏览器查看详细内容。



屏幕下方显示滚动新闻字幕

对于现在流行的宽屏显示器，这种滚动展示新闻的方式非常好，有效地提高了屏幕的利用率。如果不想继续显示滚动新闻，双击字幕条即可收缩到托盘区处，想看新闻时再双击呼出字幕即可。也可将新闻滚动字幕拖动到屏幕顶部或任意位置。此外，右键点击托盘区图标，在弹出菜单中选择“属性”命令，打开属性设置对话框，可设置字幕的外观、位置及特效等（图8）。



设置新闻字幕外观特效与位置

在字幕条上默认显示的是CCTV的各种新闻，自带新闻地址涵盖国际、国内、军事、体育、科技、财经、娱乐、影视、游戏，甚至英语新闻等各方面。软件可自定义新闻地址，在托盘区图标右键菜单中选择“更改新闻地址”打开设置对话框（图9）。在内置新闻地址下拉列表中，可选择要显示新闻内容和类型，也可直接输入某个新闻频道的RSS地址，将其添加到“自定义新闻”类型中。

三、高效RSS阅读器，聚齐股票资讯

虽然各种各样的新闻浏览方式非常多，但使用传统的RSS阅读器浏览新闻却是最高效全面的。各种RSS阅读器软件或在线RSS阅读器非常多，其中使用得最多的莫过于Google Reader、抓虾、鲜果、POTU周博通之类的。这些RSS阅读器虽然方便使用，但是在阅读最关心的内容时，却显得不够高效。因此这里要特别介绍的是一款名为FeedDemon的顶级RSS阅读软件，它具备普通RSS阅读器所没有的强大新闻阅读和管理功能，可高效地阅读所需要的新闻内容。

1.订阅RSS很简单

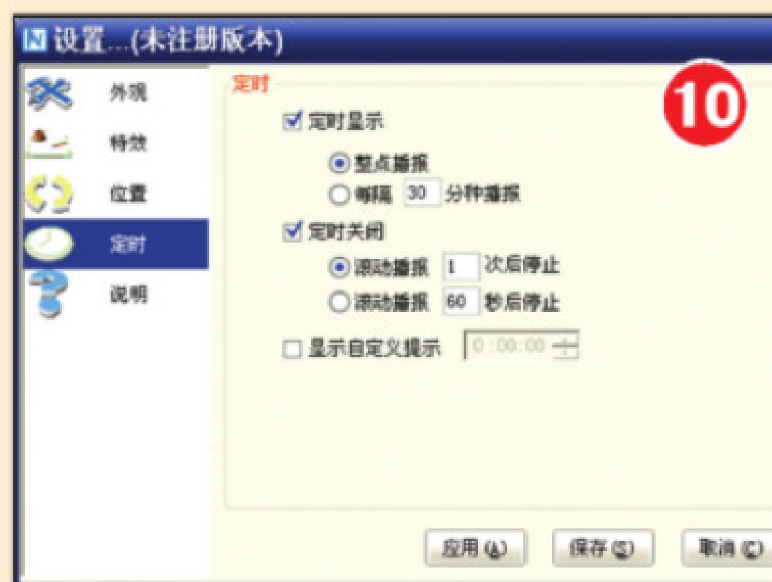
FeedDemon是英文软件，不过有对应的中文语言包，普通用户使用起来也都很简单。首先，可在左侧列表中添加要订阅的RSS分类，



自定义新闻地址

ScollNews整点新闻播报

ScollNews新闻滚动播报还可设置整点播报、定时播报等新闻阅读方式，让你不会错过任何刚刚发生或正在发生的新闻要闻。在设置对话框中选择“定时”设置项，可设置为整点播报或每隔一定的时间播放新闻滚动字幕（图10）。

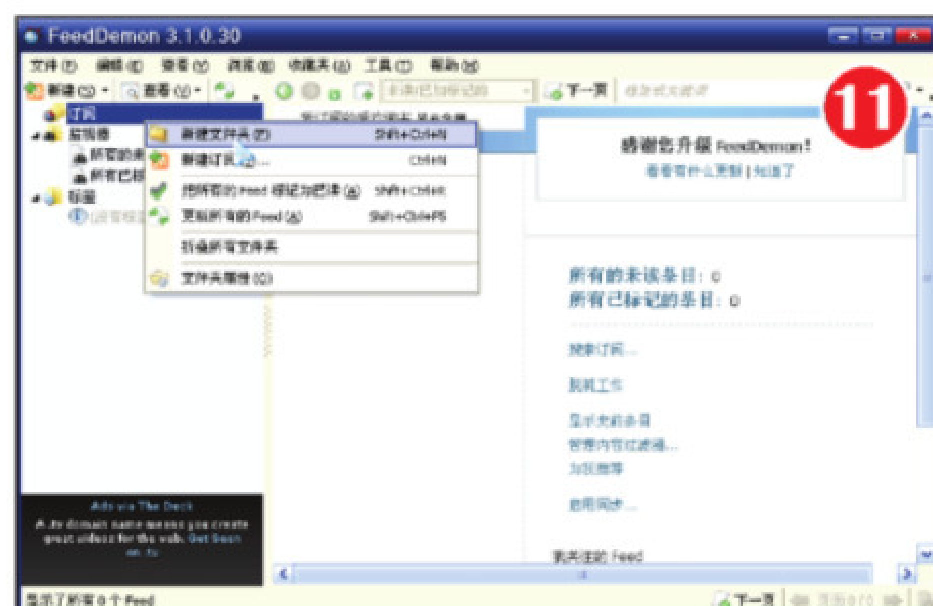


新闻整点播报

点击“文件”菜单中的“新建文件夹”命令（图11），或使用快捷键“Shift+Ctrl+N”。在弹出的窗口中填入文件夹名称，确定后即创建了一个RSS分类文件夹。

点击工具栏上的“新建”按钮，在下拉菜单中选择“订阅”，打开RSS订阅对话框。直接输入想要订阅的网址，或RSS Feed链接，也可输入网站首页，软件将会自动分析页面中包含的Feed。这里输入了和讯财经网站的股票栏目RSS Feed链接（图12）。

可点击右下角的预览按钮对订阅的网站内容进行预览。如预览内容正常，银行点击“下一步”设置Feed的标题及存放的文件夹（图13），确认后完成订阅。


FeedDemon界面

当然，对一些用户来说，自已去找RSS Feed有些麻烦，为此FeedDemon提供了Feed搜索功能。点击“新建”→“查找新Feed”，在Feed搜索文本框中输入希望关注的内容，例如这里输入“股票”。回车后即可显示搜索到一些最热门的Feed地址（图14）。勾选需要的Feed后，点击“下一步”按钮完成订阅。

此外，还可通过文件菜单中的“导入”功能，来导入推荐的Feed，或者导入一个OPML文件等。


输入订阅的RSS Feed地址



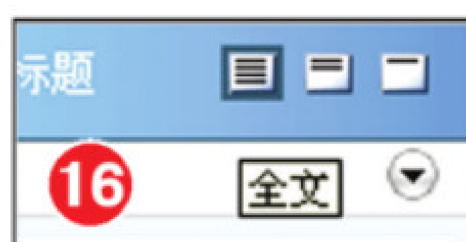

Feed搜索订阅

2.快速浏览，阅读最爱

当用户订阅了RSS Feed后，只要有更新内容，那么FeedDemon就会即时接收到更新内容，让我们能快速获取最新的资讯。在FeedDemon软件左侧列表中，点击订阅的某个Feed，即可在窗口中看到更新的内容（图15）。



FeedDemon提供了三种更新内容显示方式：全文、摘要和标题，可通过窗口右方按钮点击切换（图16）。但是有的网站Feed不支持显示全文，只显示摘要内容，例如这里可看到刚才订阅的和讯股票资讯标题和摘要内容。点击新闻标题，可在新开的标签页面中查看此文章详细内容。



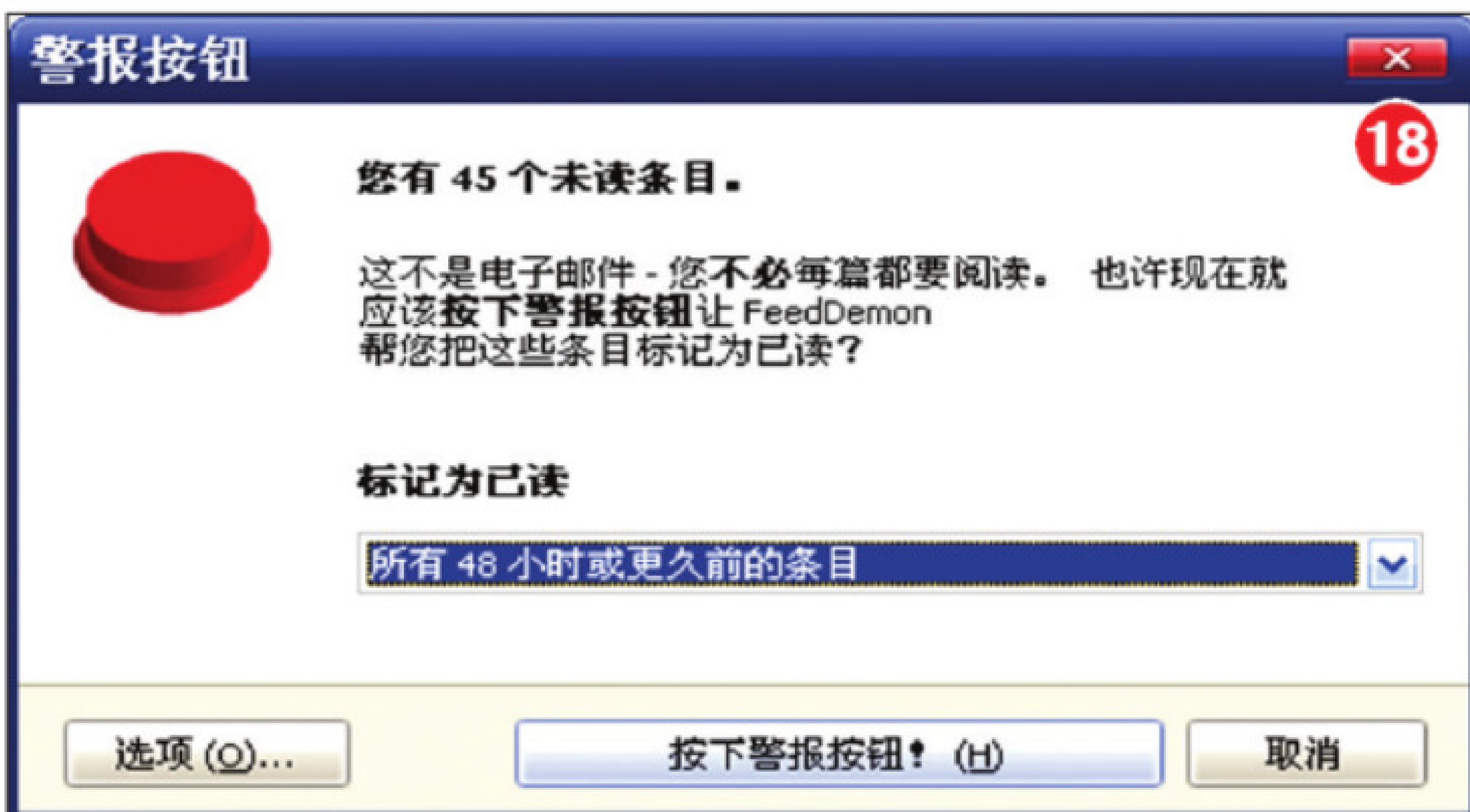
三种显示方式

特别方便的是，用户已阅读过的新闻FeedDemon默认将不再显示在列表中，只显示尚未阅读的文章列表。如果需要的话，也可通过新闻列表上方的“报纸过滤器”改变内容显示条件，可按时间段显示，或显示全部内容（图17）。

另外，如果未读的内容太多，也可使用快捷键“Shift+Ctrl+R”一次性将所有Feed标记为已读。通过菜单“工具”→“按下警报按钮”，可有选择地将未读的条目标记为已读（图18）。



报纸过滤器方便使用



警报按钮设置标记已读

3.监视与搜索，高效阅读关注内容

如果订阅的Feed很多，查看所有更新内容也不容易，为了更高效地阅读到我们关心的内容，可使用FeedDemon提供的监视器和搜索功能。

若用户只对某些特定内容感兴趣，可启用FeedDemon提供的监视器功能。在左侧列表“监视器”文件夹上点击右键，选择“新建监视器”命令，打开创建对话框。设置一个监视器标题，在下方输入关注内容的关键词，例如这里只关心A股，输入“A股”点击“新建”（图19），然后设置关键字的检索位置。创建完毕后，监视器就会监视并搜索所有收到的Feed更新内容。如果某个Feed内容更新中包含有指定的关键词，就会被保存到所创建的监视器文件夹中，且关键词还会被高亮突出显示（图20）。



内容监视器

FeedDemon还提供了订阅搜索功能，可通点击菜单“工具”→“搜索订阅”命令，打开搜索对话框，输入关键词在订阅的Feed中进行搜索（图21）。

FeedDemon也提供了过滤器功能，可使用包含关键字或不包含关键字两种方式为Feed更新。设定过滤功能后，接收到的更新内容中如符合过滤条件，会自动将其标记为已读，这些功能都可让阅读更为高效。FeedDemon还提供了许多阅读管理功能，在每个新闻标题下都显示有相关按钮，如邮寄、分享、转译、评论、修改标签等。FeedDemon特别提供了脱机浏览功能，只需预读缓存后（图22），在脱机状态下还可浏览更新的Feed，这对一些上网不便的用户来说是很实用的。



监视器中检索列出包含关键字的更新



订阅搜索



FeedDemon可预读更新脱机浏览

四、游戏资讯快速浏览，让RSS Feed摘要巧变全文输出

使用RSS Feed订阅浏览新闻非常快捷方便，尤其是一些新闻资讯一览即知其内容。不过也许多网站很吝啬，出于增加流量的考虑，订阅的RSS Feed摘要只显示有限的几行文字内容，常规情况下只有点击链接进入网站才能阅读全文。例如笔者在“驱动之家”网站订阅的“游戏相关”与“核心硬件”Feed，都只能显示订阅内容摘要（图23）。不过我们可使用一款RSS Feed全文化在线工具，即可将网站中文章转换为在RSS阅读器也能全文阅读的方式。

这里介绍一个最强最傻瓜化的RSS Feed全文化工具MARU GOTORSS（http://mrss.dokoda.jp/），只需把相应的RSS Feed输入到页面输入框中（图24），然后点击Go，全文化的Feed 就生成了。以“驱动之家”网站“游戏相关”栏目的RSS Feed为例，转换之前地址为：

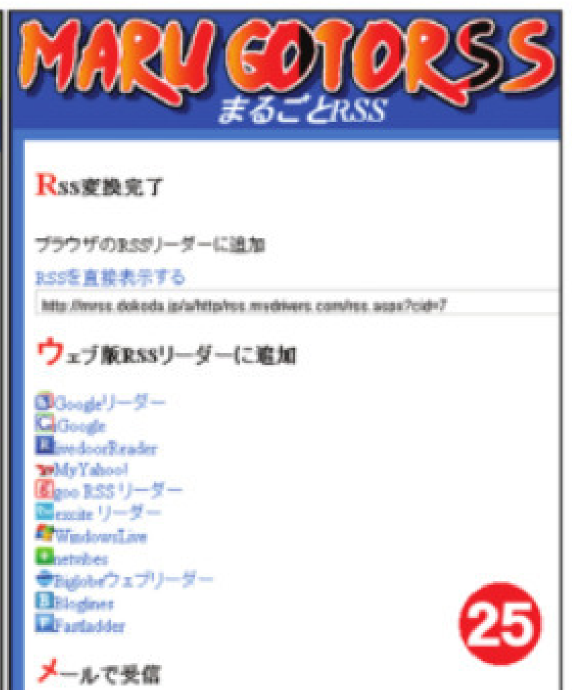
http://rss.mydrivers.com/rss.aspx?cid=7

经过转换后生成全文Feed链接，地址为（图25）：http://mrss.dokoda.jp/a/http/rss.mydrivers.com/rss.aspx?cid=7



QQ邮箱订阅驱动之家游戏资讯，选择全文方式也只显示不完全的摘要内容





生成全文RSS Feed地址链接

在页面中还生成了相应的订阅按钮，可直接将该RSS Feed订阅到Google Reader等各种常见的在线RSS阅读器中。使用该RSS Feed订阅，可顺利地订阅到全文了（图26）。

MARU GOTORSS功能很强大，几乎常见的各种网站和博客的RSS Feed摘要都能转化为全文。不过需要注意的是，经过转换后全文内容标题中有些会出现乱码，这是由于MARU GOTORSS转换后对编码进行了处理，如果采用Google reader作为阅读器兼容性会还能好，不会出现乱码问题。当然MARU GOTORSS也不是全能的，有些摘要型的RSS Feed可能无法全文化，此时可换用其他类似工具尝试能否全文化。



订阅到了驱动之家游戏相关全文新闻

将Feed摘要全文化的一些工具

除了MARU GOTORSS外，还有一些可支持将RSS Feed摘要进行全文化转换的工具，例如Create Full-Text Feeds（http://fivefilters.org/content-only/）、FeedEx.net（http://feedex.net/）。使用方法都很简单，打开网站后，输入原始RSS Feed地址，工具就会自动将其转成新的全文输出地址，只需要订阅生成的全文Feed新地址即可。



Create Full-Text Feeds

Create Full-Text Feeds（图27）、FeedEx.net和MARU GOTORSS三个工具都各有优缺点，其中Create Full-Text Feeds转换生成的全文页面最干净，而且绝无乱码现象。使用其中某个工具无法转换的RSS Feed摘要地址，换用另一个工具也许就可以成功了，因此最好将三个工具都收藏以备不时之需。

即时新闻与移动媒体，随时随地被资讯包围

随时即时网络与移动智能终端的流行，RSS阅读器之类跟踪新闻和话题的传统方式正在逐步衰退，它们仍被很多人使用，只不过用得越来越少。用Twitter等微博工具代替RSS阅读器，通过Twitter等微博列表查看新闻和消息，使得新闻获取更加即时。此外，手机等智能终端也令新闻阅读更加随意。

一、用Wing跟随歌坛天后Veggieg——微博即时新闻的应用

传递新闻消息最快速的是什么？不是报刊电视，也不是新闻网站，而是随口唠叨的微博。往往许多最新最即时最真实的新闻都是最先从微博传播开来的。因此，要获取最新的消息资讯，微博是一个重要的来源，无论是明星八卦娱乐，还是社会时事、游戏新闻或股票内幕，都可从微博中获知。

国内的微博站点很多，其中最大的微博网站莫过于新浪微博。众多的微博站点都提供了自己的客户端程序，以方便用户获取和发布消息，不过在打造自己的新闻平台时，一些第三方的软件更具实用性。这里以新浪微博客户端Wing为例，介绍一下从微博中获取最新的消息。

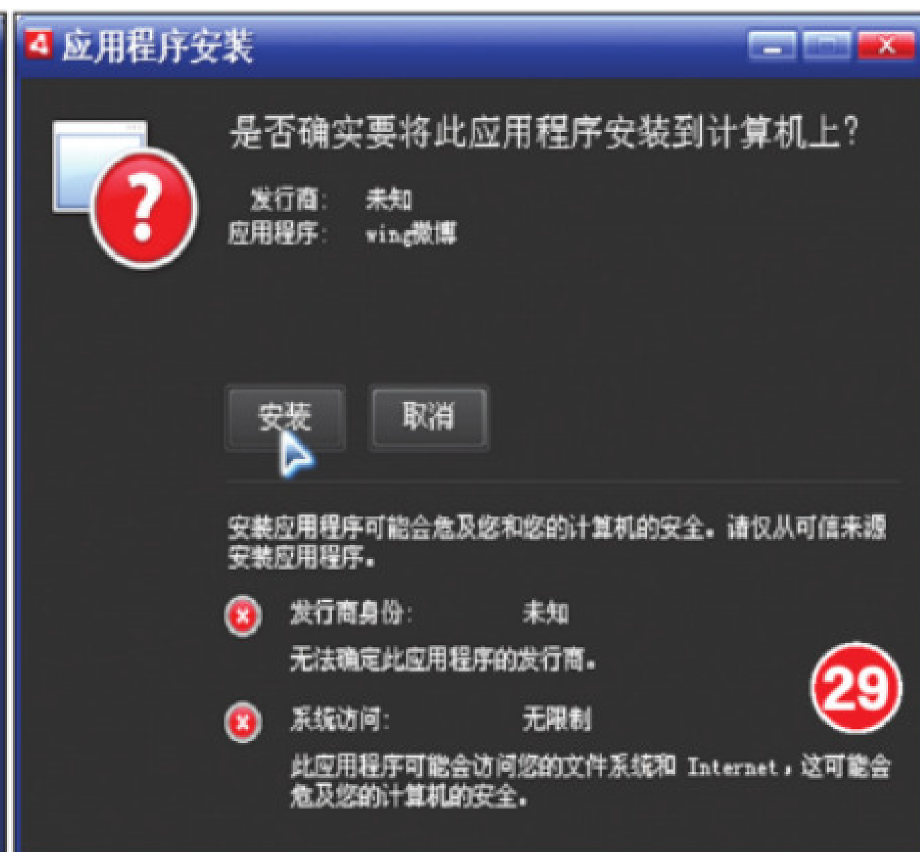
1.跟随新浪微博Veggieg

Wing是一款基于新浪开放平台开发的微博客户端，可跨平台使用，取代了官方发布的新浪微博客户端，成为最受欢迎的客户端软件。使用Wing无需再在网页上手工登录或频繁的刷新，就可获得最新的消息，看看我们用它来跟随的新浪微博Veggieg，随时了解天后王菲最新的消息，抢占留言第一页！

Wing是基于Adobe AIR开发的，因此需要先安装AIR平台（图28），然后直接运行客户端安装程序“wing.air”，即可完成安装（图29）。



先安装Adobe AIR平台



AIR程序与普通软件安装略有不同

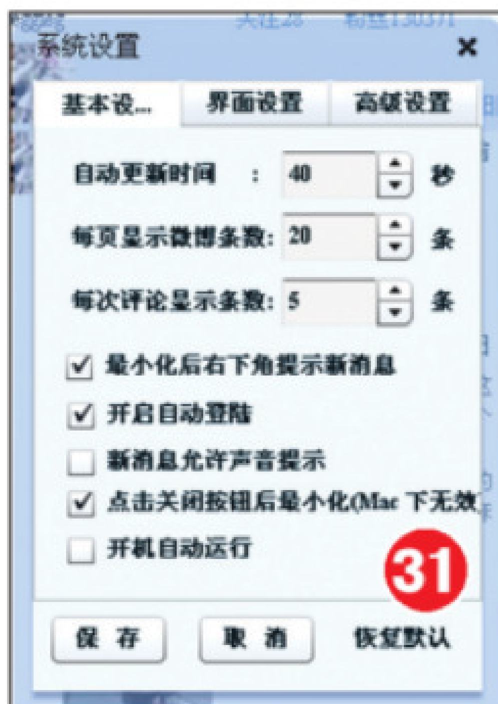

关注王菲微博

运行Wing后，使用新浪账号即可登录。在上方的搜索输入框中，输入王菲的微博账号Veggieg，点击搜索按钮，即可搜索到王菲的新浪微博（图30）。点击“关注她”，即可随时监视该微博的更新消息了。

2.即时获知天后最新消息

与网页版的新浪微博相比，Wing加入了自动刷新机制，默认情况下每隔40秒就会自动刷新一次，可即时的获知关注微博的更新内容。刷新时间可通过设置自行修改，点击界面右上角处的“功能设置”，在“基本设置”选项页中可设置时间（图31）。

当监视到微博上有新的微博信息时，会在工具栏上显示数字气泡，点击后即可显示最新信息。将鼠标移动到每条新消息上时会显示信息快捷按钮，可进行“转发”“回复”和“收藏”（图32）。




直接回复发表评论

当然Wing的功能还很多，包括快速写微博、发私信等，不过我们关注的是如何快速的从微博中获得一些新闻消息，所以这些功能就不多作介绍了。

不只八卦，用Wing获取最新资讯

在微博中跟随的话题当然不只是娱乐八卦新闻，照样可获得最新的各种新闻资讯。有许多新闻媒体都开始利用微博这一工具发布最新的即时新闻，例如上海广播电视台旗下的东广新闻台，就在新浪微博中推出即时新闻滚动播报（http://t.sina.com.cn/dgxw）（图33）。只需用Wing登录新浪微博跟随“东广新闻台”，就能随时掌握“突发事、新鲜事”，同时还可为东广台提供新闻线索。


东广新闻台微博直播新闻资讯

二、抓鹅RSS，智能终端上最强的RSS阅读器

在手机、PDA、Android等智能终端设备上阅读新闻，RSS阅读器是最好的选择，用RSS阅读器订阅各种新闻少了许多广告与垃圾图片，不仅方便阅读而且省流量。智能终端上用的RSS阅读器很多，不过最推荐的还是一款国产的“抓鹅移动空间”RSS阅读器。

“抓鹅移动空间”基于智能手机和PDA，功能很强大，支持频道管理、订阅、下载、离线阅读等功能。抓鹅移动空间有多个不同平台的版本，目前支持包括Windows Mobile PPC/SP、Symbian S60、Android 1.0/1.1/1.5/2.0系统的各种品牌和尺寸的智能手机与PDA。这里我们以Windows Mobile版本为例，介绍一下如何利用抓鹅在手机上订阅RSS新闻

1.订阅RSS，网站更方便

在手机上安装好抓鹅移动空间后，可以发现手机中已经内置了丰富的频道订阅（图34）。如果需要自行添加内容，可在抓鹅移动空间中进行操作，添加的方法很简单，点击菜单“新建频道”→“手工添加频道URL”，手工输入RSS频道链接地址即可（图35）。不过更方便的是直接在电脑上通过抓鹅网站提供的虚拟手机界面进行操作，这样更加高效便捷。

首先需要在抓鹅网进行注册一个账号并登录，点击“我的地盘”中的“我的频道”链接，可以看到一个手机模拟器样式的界面。点击左上方的“添加频道”，即可自行添加RSS Feed链接（图36）。如果订阅的频道较多，可通过“添加目录”对订阅的RSS频道进行管理分类。

抓鹅网网页RSS管理中心还提供了导入导出功能，可将电脑中RSS阅读软件的订阅频道导出，保存为OPML格式文件，再使用抓鹅网的“导出导入”功能将RSS频道批量添加进入虚拟手机中。需要注意的是，导入后会把原来订阅内容全部删除。

另外，也可进入网站“手机阅读”→


抓鹅移动空间内置丰富的RSS频道

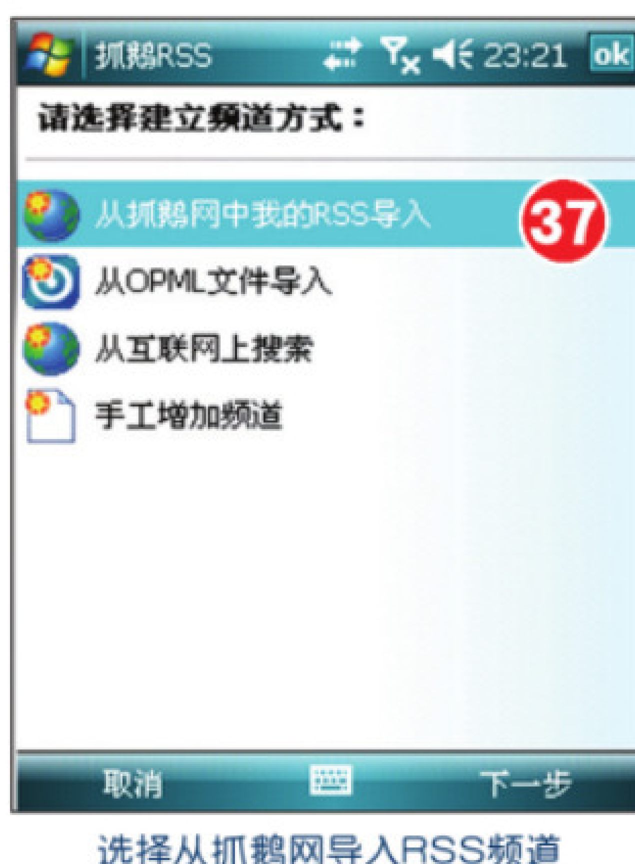



通过虚拟手机添加订阅频道

"RSS精选"和"RSS大全"导航栏目中，这里有国内各大网站的RSS频道，包括闻资讯、Blog和天气预报订阅。

2.手机同步，导入网站RSS订阅

在抓鹅网站上添加和导入订阅频道后，可将抓鹅网与手机同步RSS订阅频道。手机直接通过GPRS/Wi-Fi连接上网并启动抓鹅RSS软件，点击软件菜单中的"新建频道"→"从抓鹅网中我的RSS导入"（图37）。点击下一步后，在出现的导入网址输入栏中，会自动显示在抓鹅网的OPML地址（图38），点击下一步，抓鹅RSS软件将自动把抓鹅网我的RSS的频道信息导入到软件的频道中。导入后可设置是否在跑马灯中显示，并可选择是否自动更新（图39）。此外，在抓鹅中还提供了直接从手机存储卡中导入OPML文件，从互联网上搜索RSS或直接添加RSS频道。



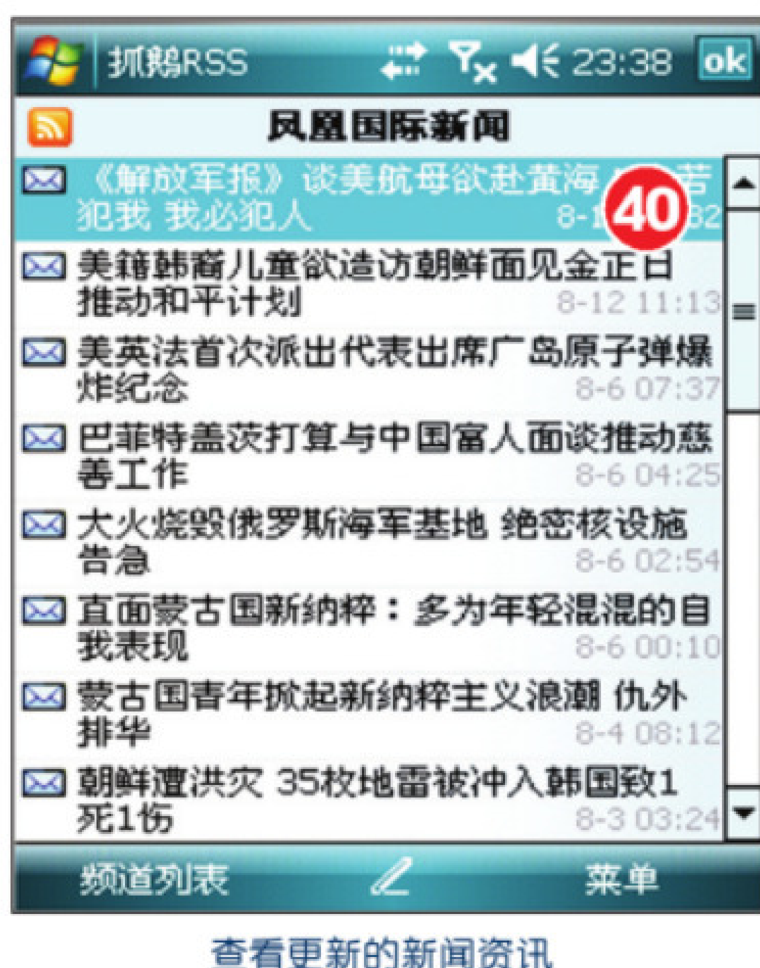




选择从抓鹅网导入RSS频道

3.更新阅读新闻

添加完成后，选择要查看的新闻频道，点击左下角处的"更新"按钮，即可更新频道接收新闻了。更新后进入查看就可看到所有订阅的新闻内容了（图40）。打开某条更新，可选择"查看全文"，用浏览器打开详细内容；也可点击"阅读上（下）一条"，方便切换查看其他新闻（图41）。点击右下方的菜单，可将选择的多条新闻标记为已读，并可切换显示状态为只显示未读，以方便查看最新内容。



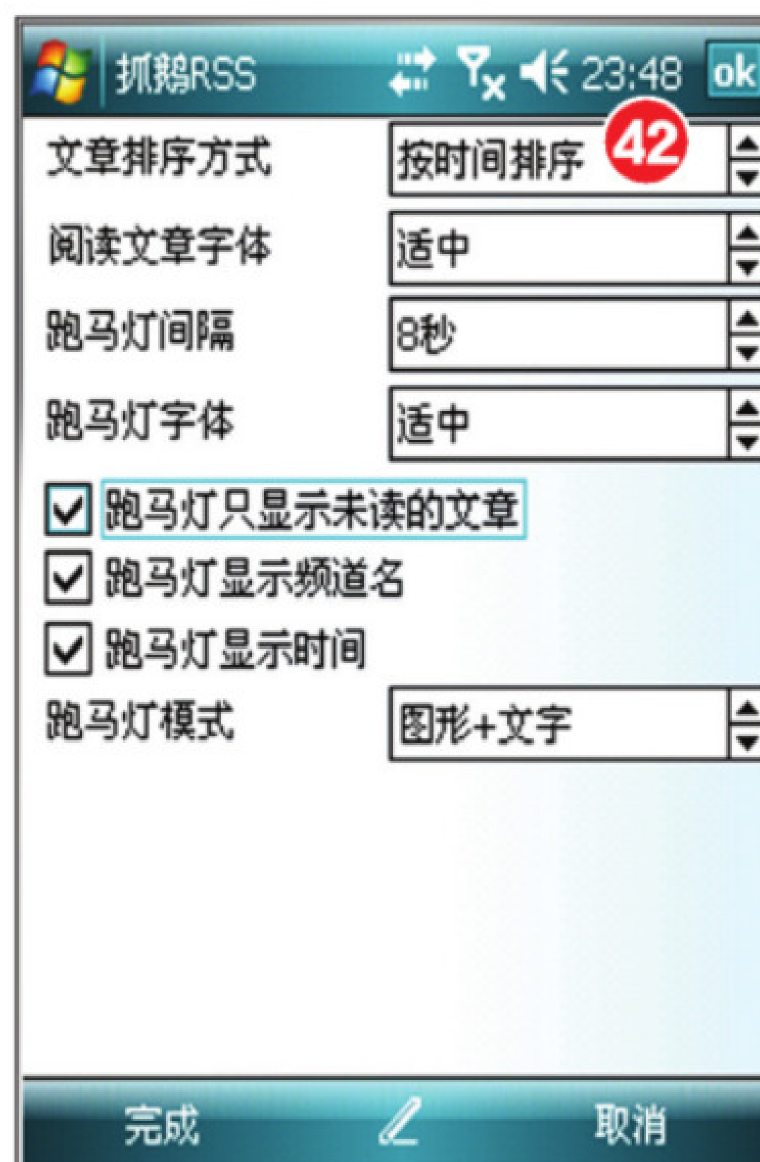


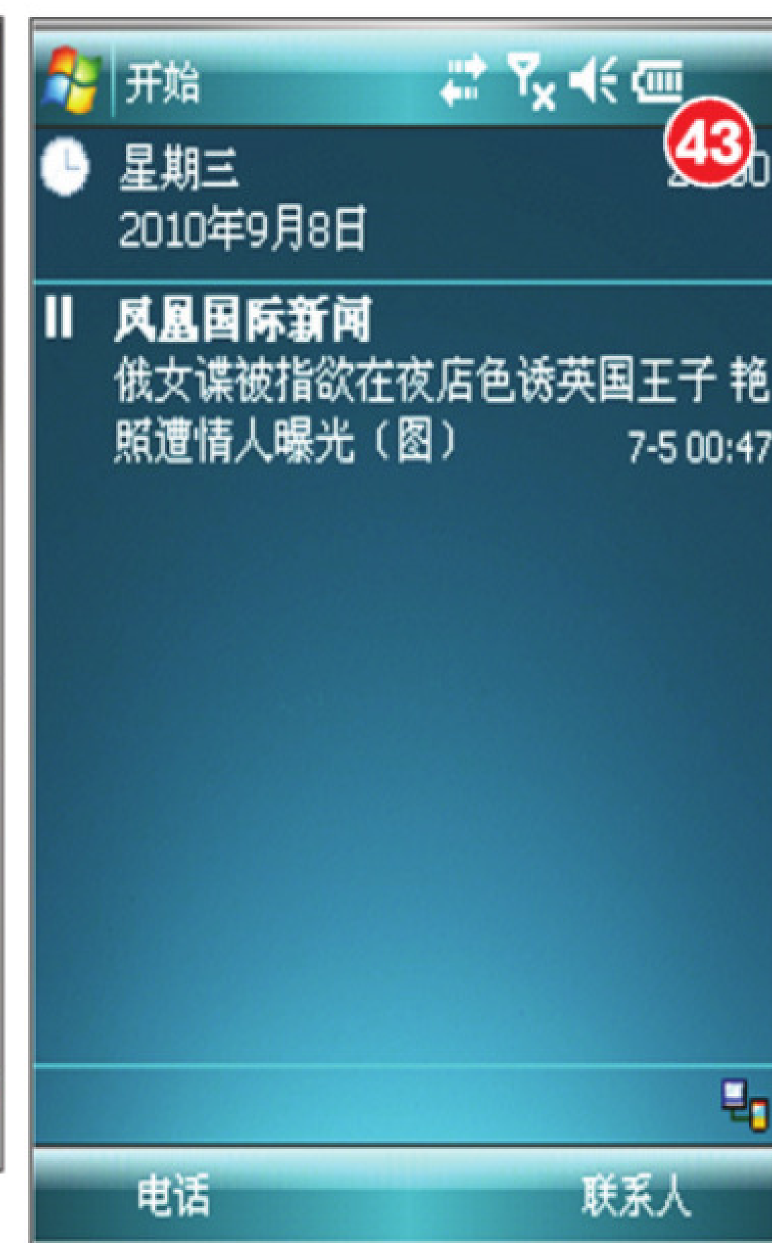
查看更新的新闻资讯

4.手机屏幕滚动显示新闻

抓鹅移动空间还提供了一个更为实用的功能"跑马灯"，可在手机首页待机显示滚动的新闻。首先，需要点击菜单"选项"→"显示选项"，打开设置对话框。在这里就可以设置跑马灯显示时间、间隔、文字图片显示模式等（图42）。每个频道、目录都可单独或统一设置是否在首页跑马灯中显示，而且可单独或统一设定更新时是否包括它。

开启跑马灯功能后，手机在待机状态下会自动在首页中，显示最新接收到的新闻摘要信息（图43）。点击新闻部分，则可打开查看新闻详细内容，点击播放按钮可切换显示下一条消息。





跑马灯新闻显示效果

三、iPhone新闻阅读更精彩

对于iPhone平台，有更多功能强大的RSS新闻阅读器，比较主流的几款RSS新闻阅读器软件，包括Pro RSS Reader、MobileRSS Pro、Smart RSS、News Feed等。

许多电脑用户喜欢使用Goole Reader阅读器看新闻，那么在iPhone上一定要选择MobileRSS。它是一款专门针对谷歌阅读器用户而研发的iPhone/iPod Touch软件，可让

iPhone用户也能非常方便地使用谷歌阅读器的各项功能。只需要有一个谷歌账号，就可使用MobileRSS（图44），完全同步Google Reader上的所有信息。

MobileRSS的阅读功能很强大，除了全屏阅读文章（图45），所有界面都支持转屏，转屏可锁定，这样躺着床上也可以自动转屏轻松看新闻了（图46）。MobileRSS会自动屏蔽条目中的Google广告功能，让阅读更简洁，阅读完毕后会自动保存退出时状态。



自动转屏锁定功能

值得一提的是，MobileRSS具备出色的离线阅读功能，可自动下载文章和图片方便离线查看，即使在无网络的情况下，也能查看浏览过的新闻内容。离线阅读时候的操作，能在有网络的时候自动进行同步。

SmartRSS同样支持Google Reader阅读器同步，支持OPML导入和横屏浏览，并可设置使用3D文字模式浏览和3D背景主题（图47）。SmartRSS可以说是iPhone上最炫的RSS阅读器，它使用iPhone及Mac OSX专属的炫丽转场特效，可随时通过右上角菜单调用3D视图特效功能（图48）。其阅读功能也是非常强大的，而且对中文支持得非常好，图文并茂的新闻阅读方式很吸引人（图49）。



SmartRSS中文版设置界面

新闻阅读的方式并不仅只有本文中介绍的几种，还有许多方便即时的新闻获取途径，例如iGoogle打造个人新闻主页，利用Google与百度搜索引擎订阅即时新闻等。尤其是各种智能终端的流行，让新闻获取方式更加多样化。不过，伴随而来的需要注意一个问题，不要让太多的新闻资讯充斥了我们的生活，也要给生活留一份轻松与随意。P

创造不可思议的世界
——灵异图片制作揭秘

■安徽 窗前小雨

关键字：灵异 图片 制作

编者按：大家在网上一定见过灵异照片和视频，其实它们都是些恶作剧，照片通常是用Photoshop合成，而视频一般用3DMax+After Effects+Premiere制作。本期我们先介绍一些好玩的、酷酷的图片制作方法，使用软件为Photoshop，更有趣的"视频篇"也会在近期刊登，有兴趣的读者们请留意哦！

吸血女鬼



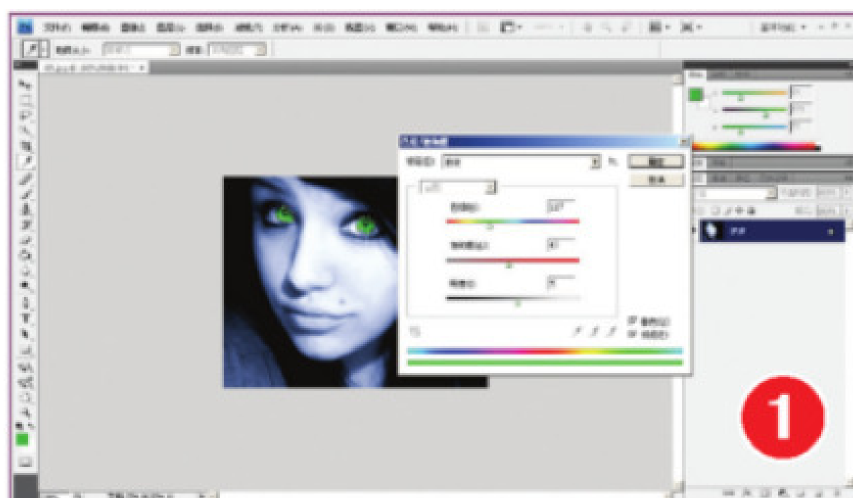


小提示：

本例中用到的"血液笔刷"可从网上下载，安装时将压缩包中的".abr"文件复制到Photoshop安装目录中的Presets/Brushes下即可，文中其他素材的下载链接为：http://u.115.com/file/t07e8ed29c

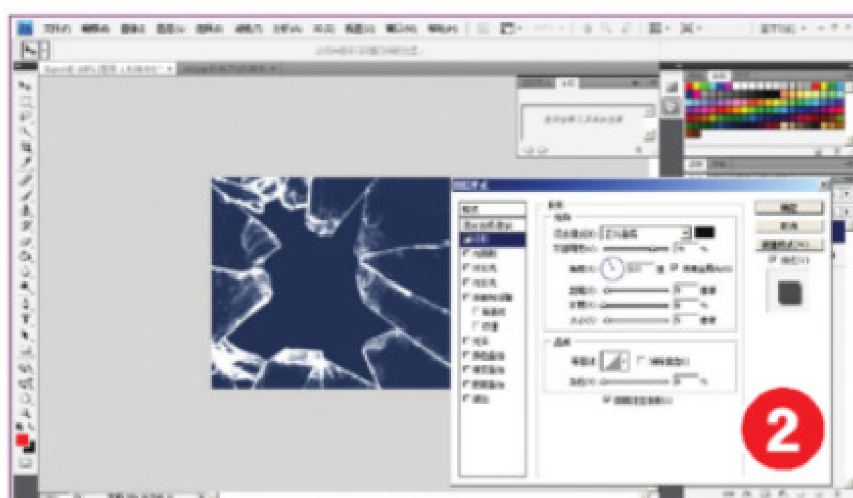
1.打开一张美女图片，按快捷键Ctrl+U调整色相/饱和度，勾选"着色"，参数值：220，26，-9

。再按Shift键，用套索工具选择双眼瞳孔，与之前操作相同，只不过参数改为：117，47，7，完成后按Ctrl+D取消选区（图1）。



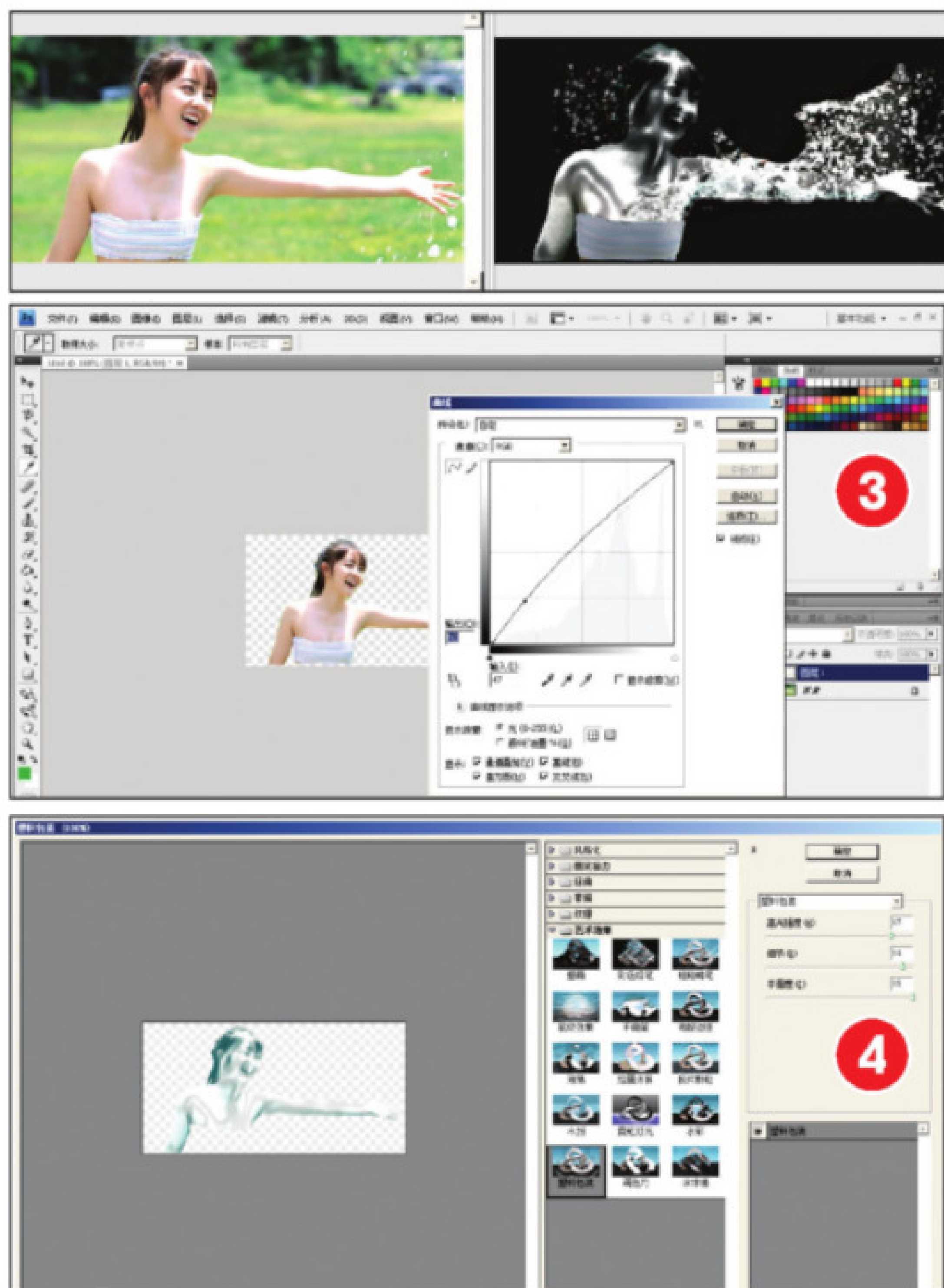
2.前景色设为黑色，用画笔工具在眼睛周围绘制，涂刷上下眼皮，笔刷参数为：主直径13、硬度0、模式正片叠底，不透明度和流量都为25%，之后用同样方法修改嘴唇。接下来建立新图层，设置前景色为"#31425e"，用油漆桶填充该图层。

3.下载一张破碎玻璃图片，点"编辑→定义画笔预设"，当完成图定义为笔刷后，在窗口菜单中切换到制作画面，点工具箱中的画笔，前景色设为全白，用该笔型（主直径1000）绘制破碎玻璃。接下来添加图层样式：投影、正片叠底、不透明度75%、角度120（图2）。



4.用魔棒选择破碎区域，点"图层→新建→通过剪切的图层"剪下破碎区域，此后可将原破碎玻璃图层删除，完成后能看到"女鬼"了，为了效果更好，还应将剪切下的图层不透明度设为51%。按Ctrl+E合并图层，点"图层→复制图层"，调整模式为正片叠底，点"滤镜→渲染→光照效果"，设置点光、强度53、聚焦69、调整好光照方向和范围。最后用画笔工具，前景色设为红色，选择血液笔刷绘制4处血迹，"吸血女鬼"就完成了，很酷吧！

水变的精灵



1.先将人物从背景中抠出来，用磁性套索工具描绘人物，双击形成封闭的选区，按Ctrl+J复制一个人物新图层。之后选择抠出的人物层，按Ctrl+M调整曲线：输入47、输出60，以给人物加亮（图3）。

2.新建一个图层，用油漆桶填充该图层，填充色为“#0A6A60”。再选择人物图层，将人物身体扣出来，用磁性套索工具描绘衣服，然后反选，按Ctrl+J复制到新图层，并将它移到最上层。

3.前景色设为水的颜色（翠绿色），背景白色，点“图像→调整→渐变映射”，点渐变色，在弹出的框中调节渐变色，以便人物皮肤有明暗对比。再通过“滤镜→艺术效果→塑料包装”，调节参数，提取有水效果的高光部分（图4）。

4.按Ctrl+J复制图层3，选择图层3副本，按Ctrl+Alt+2（有些版本为Ctrl+Alt+Shift+~）调出高光选区，新建图层4并填充为白色。按Ctrl点击图层4转成选区，点“选择→反向”，多次按Delete删除灰度部分的白色，直到变暗为止。按Ctrl键点击图层4，之后选中图层3副本，点蒙版按钮，用画笔擦掉人物上多余的高光，对图层3也如法操作，并将图层3设为“正片叠底”，图层1也建立蒙版，用画笔擦掉人物，只保留衣服，并将衣服涂成绿色。

5.打开网上下载的水泡图，全选复制，把水泡图粘贴到新图层，水泡图如非黑色背景可点“图像→调整→反向”将背景变成黑色，图层属性设成“滤色”，用自由变换改变水泡图大小并移动位置。最后，加蒙板去除不要的地方，用画笔涂抹，将水与人物衔接好，选择图层2，将背景色填成黑色，点击“图层→合并可见图层”，再用“图像→调整→曲线”将人物调亮。

背景恶魔



朋友们一起聚会时，想让恶魔出现在某人的身后？制作方法如下：

1.打开一张恐怖的“鬼”图，按Shift键用魔术棒点背景，选择所有背景，再点“选择→反向”，将鬼的头部全部选上，点“编辑→拷贝”复制鬼头。

2.找到一张聚会图片，用魔术棒点背景出现选区，点“编辑→粘入”将鬼头粘贴进选区，再点“编辑→自由变换”旋转或改变鬼头大小，用工具箱中的移动工具将之移动到合适的位置。

3.选择图层1，用背景橡皮擦工具将鬼头之外的部分擦掉，擦除时选择合适的笔刷，用缩放工具将图片放大进行擦除。按Ctrl单击图层1，选择鬼头，先点魔术棒，鼠标移到鬼头选区上，右击在弹出的菜单中点“羽化”，羽化半径为“10 pixels”，并将其移到适当位置。最后按Ctrl+D取消选区，在图层面板中降低图层1的不透明度（调整为35%），点击菜单“图层/合并可见图层”完成制作。

诡异的UFO高光



在一张普通的夜色观景图中，通过绘制、渲染等操作生成几处诡异的UFO高光，仿佛UFO降临，众人街头观看！

1.新建三个图层，每个图层内有一个高光，选择第一个图层，点菜单“选择/全部”，然后点“编辑/拷贝”复制这个高光。再打开一张众人仰望夜空图，新建一个图层，按Ctrl+V将高光图层分别粘贴过来。选择每个高光图层，用菜单中的“编辑→自由变换”旋转或调整高光的大小，用移动工具将高光移动到合适的位置。

2.新建一个图层，给画面加一些星星，下载“星星笔刷”并解压到任意目录中，在Photoshop中点击画笔工具，打开笔型选择框，点右边的小三角，在弹出的菜单中选择“载入画笔”，定位到该目录并打开画笔文件。在画面的合适处点击一下，就画上了星星。

3.在“图层→合并可见图层”后，点击“滤镜→渲染→镜头光晕”，给画面右上角增加一个光晕。再用光照滤镜给左下角小女孩加个光圈，点菜单“滤镜→渲染→光照效果”，设置为：点光、强度34、聚焦1、材料69、环境8，执行后完成效果。

天空中出现圣光

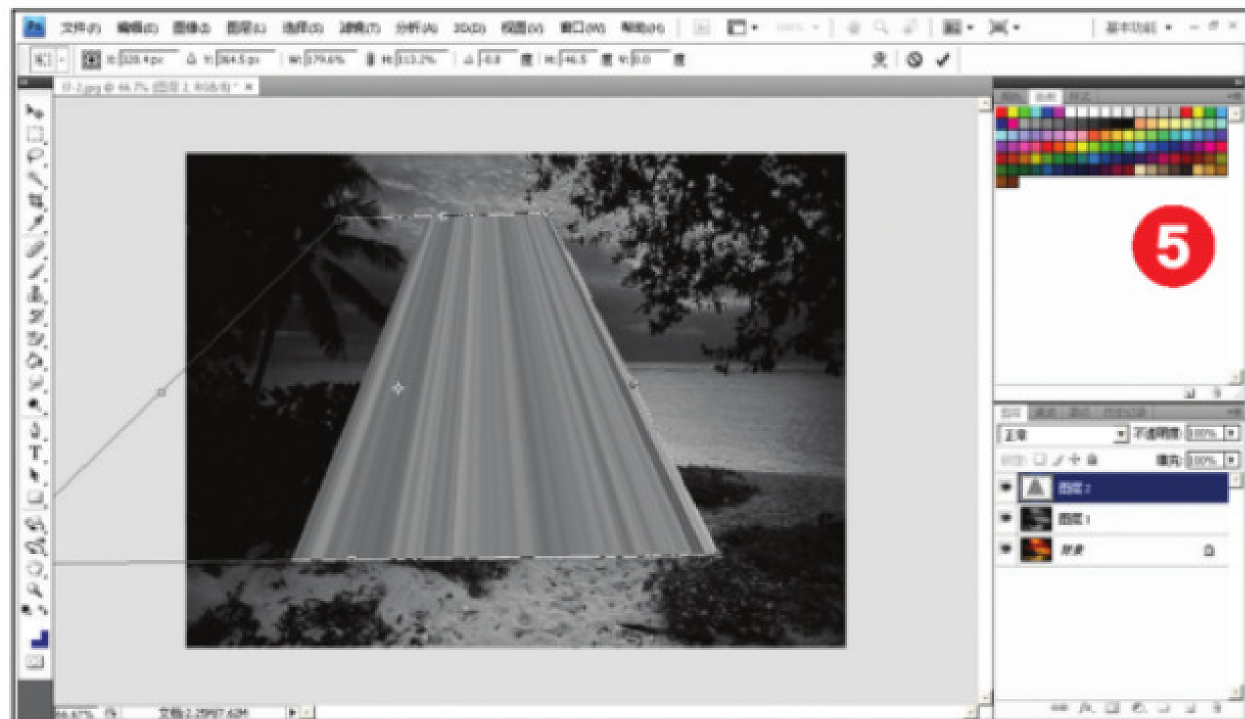


1.这种的方法能给风景照片添加一种神圣的效果，先打开一张有云层裂缝的黄昏照片，按 Ctrl+J复制背景图层，再按 Ctrl+U调整色相/饱和度，勾选“着色”，将所有参考数都设置为0，完成后得到一个黑白图层。在图层面板中选择它，点单行选取工具，选取白色多的区域，按Ctrl+J把选中的云层复制到另一个新图层（图层2）上，按Ctrl键并点击图层2，看见这个区域被选取，点击“编辑→自由变换”，把中间的方形把手向下拉，将云层放大，画面出现很多黑白和灰色的直线，这些线将成为圣光（图5）。

2.按Shift键并用矩形选取工具左右黑色的光带，按Delete键将黑色的光带全部删除，然后点击“编辑→变换→扭曲，将四角将光带拉伸成从空中向下投射的形状。

3.隐藏或删除黑白图层（图层1），用高斯滤镜模糊化圣光，点“滤镜→模糊→高斯滤模糊”，半径设置为1、图层模式为滤色，再降低图层的不透明度为64%，令光线和背景更融和。之后给圣光图添加蒙版，前景色设为黑色，用画笔工具修改圣光，选择笔型为主直径57、硬度0，不透明度12%，在圣光的4条边处多次涂刷，以便让圣光与背景能融为一体。

4.如果需要还可新建“色相/饱和度”图层，以便微调圣光的颜色，使之与背景更融合，按Alt 键不放，点“调整图层”图标，在弹出的对话框中勾选“使用前一图层创建剪贴蒙板”，点“确定”就创建了一个调整图层，然后在调整面板中即可微调圣光的颜色，调整完毕大功告成！



恐怖城堡

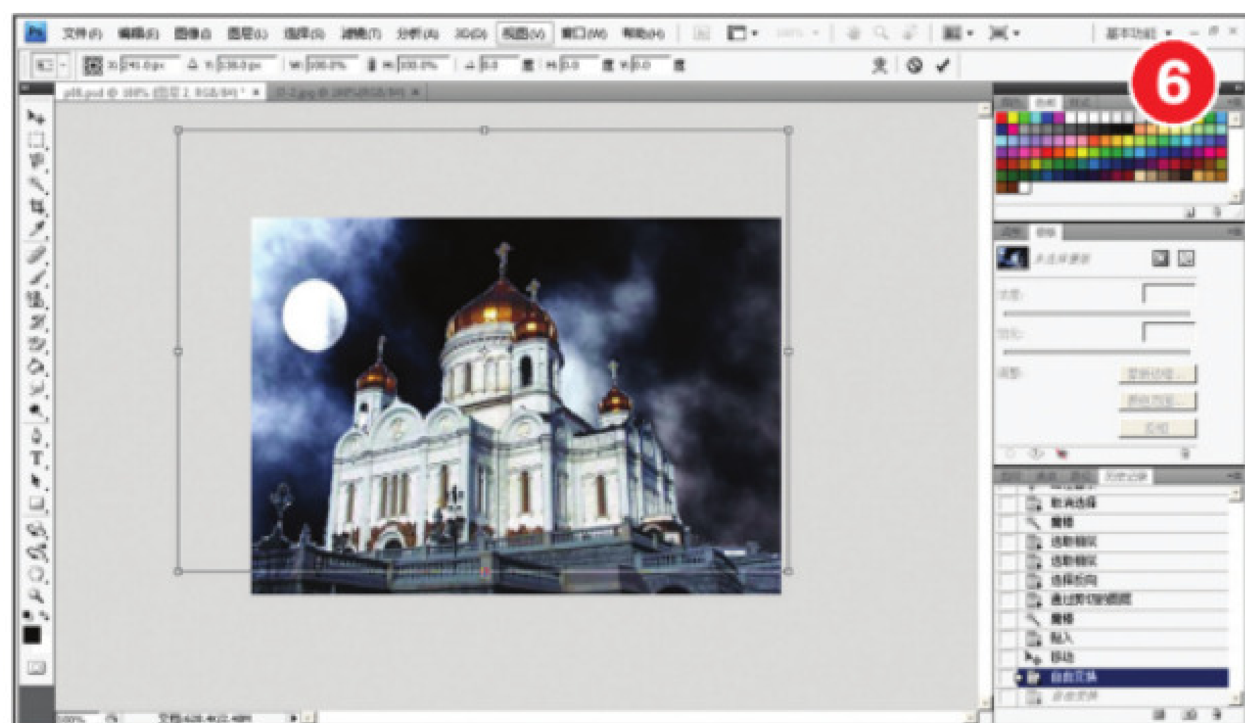


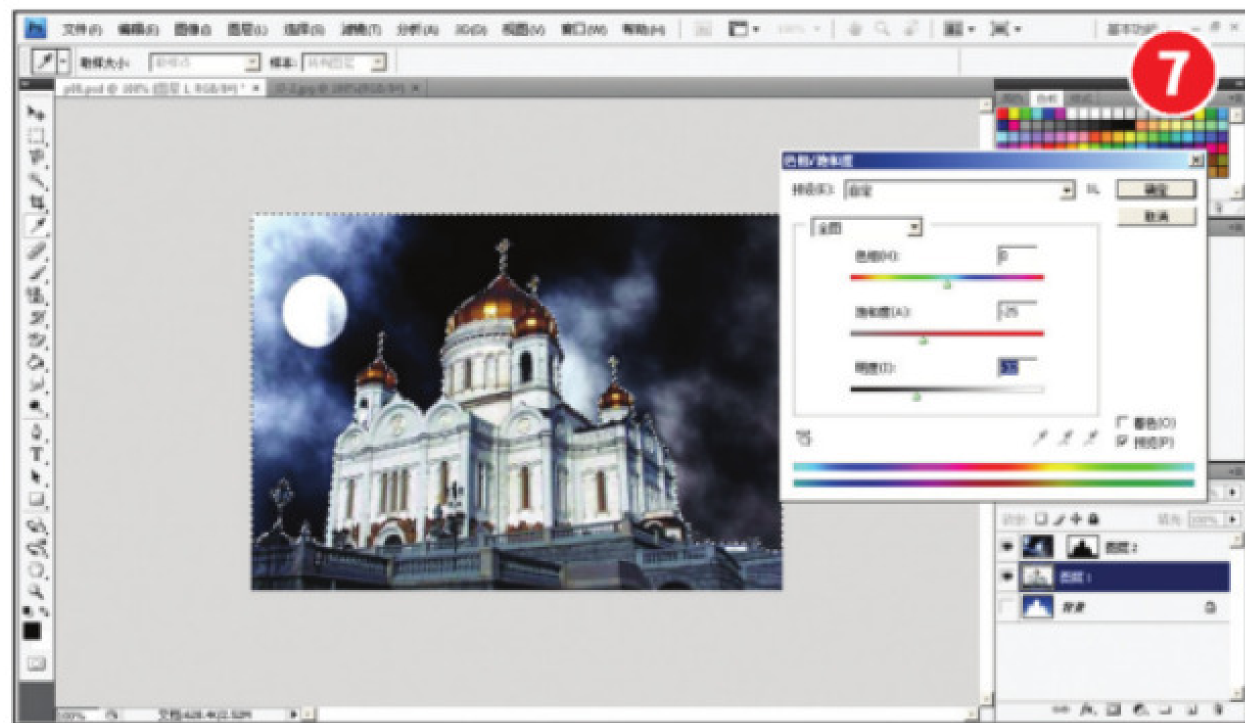
1.打开一张城堡照片，用工具箱中的魔术棒选择背景选区，再多次点“选择→选取相似”扩大选区。未选上的部分用“多边形套索工具”，按Shift或Alt进行选取，最后将图片中除建筑物之外的部分全部选上，点“选择→反向”选择建筑物，点击“图层→新建→通过剪切的图层”，产生一个只有建筑物的新图层，之后删除背景图层。

2.打开一张有月亮和乌云的天空图片，点击“选择→全部”，再执行“编辑→拷贝”，完成后回到建筑物图片，用魔术棒点建筑物之外部分，用“编辑→贴入”将天空放到建筑物后，再点击“编辑→自由变换”放大或移动天空图片，将建筑物的背景替换成天空（图6）。

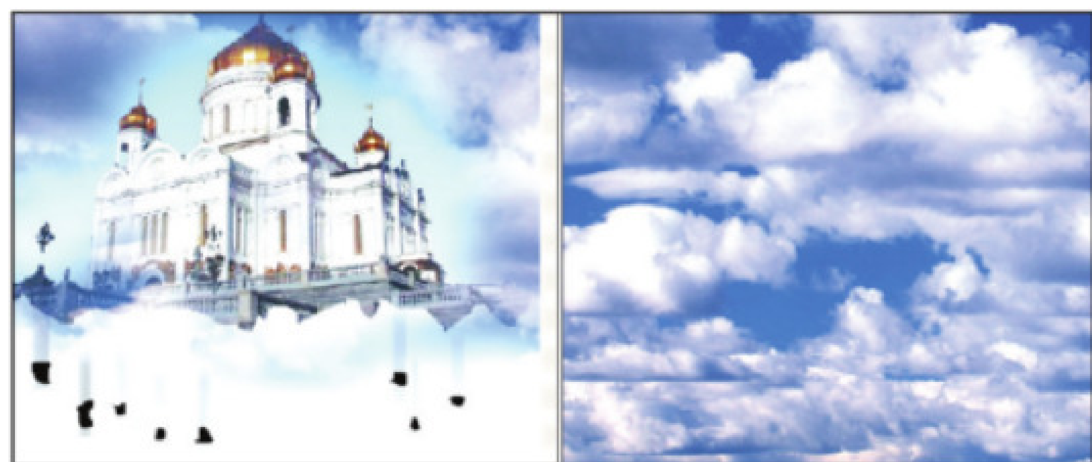
3.现在要删除建筑物边缘原图片的颜色，用魔术棒选择建筑物层的空白部分，用“选择→修改→扩展”设置合适的参数，使选择范围包含要校色的建筑物边缘，点击“图像→调整→色相→饱和度”，降低边缘的亮度和饱和度（图7）。

4.打开一幅恐怖图片，并把它粘贴到选择建筑物图层并置为最上层，同样用“编辑只保留城堡自由变换”调整恐怖图片大小和位置，同时将不透明度调整到45%。恐怖图片边缘与背景不够融合，应为其添加蒙版，前景设为黑色，用画笔涂刷恐怖图片边缘，笔型为硬度0，主直径33，细心涂刷直到恐怖图片能与天空融为一体，最后删除背景图，合并所有图层就完成了。



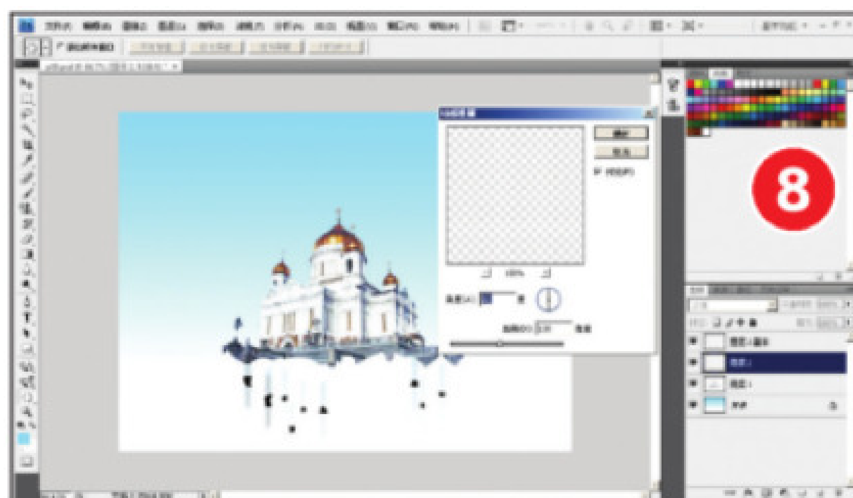


天空中的外星城堡



1.新建文档，参数为1024×768像素，分辨率72像素/英寸，8位RGB，背景白色；前景色选蜡笔青，背景色为白色，用直线渐变从上而下填充。拖入城堡图片将之移动到合适的位置，用魔术棒选择城堡的背景，多次点“选择→选取相似”将城堡背景全部选上，再点击Delete删除其他部分。

2.用套索工具在城堡中勾出曲折的下边界，“选择→反向”后按Delete键删除不需要的区域。新建图层，用套索任意绘制一个形状，填充深褐色，用减淡工具涂抹出高光效果，复制此图层，点“编辑→自由变换”调整好每个块的大小和位置，合并所有这类小块图层。



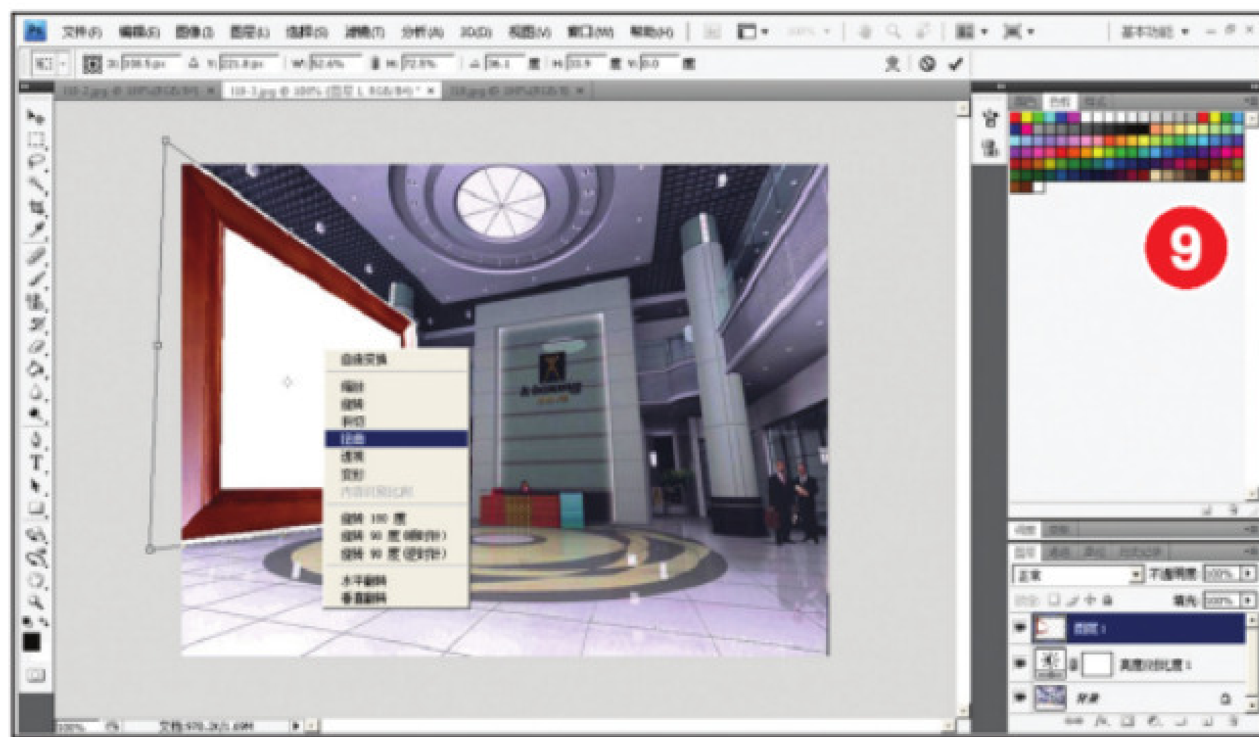
3.按Ctrl+J复制小块图层，点“滤镜→模糊→动感模糊”，角度设为90，距离为130，对下方的小块块层使用动感模糊滤镜，制作从上方坠落下来的效果（图8），用橡皮擦抹去下方的模糊阴影。加入云彩图片，并为它添加蒙版，前景可设为黑色。用画笔涂出城堡，选择城堡图层，按Ctrl+M将城堡调亮一些，最后合并图层，调整适合的色相和饱和度即可。

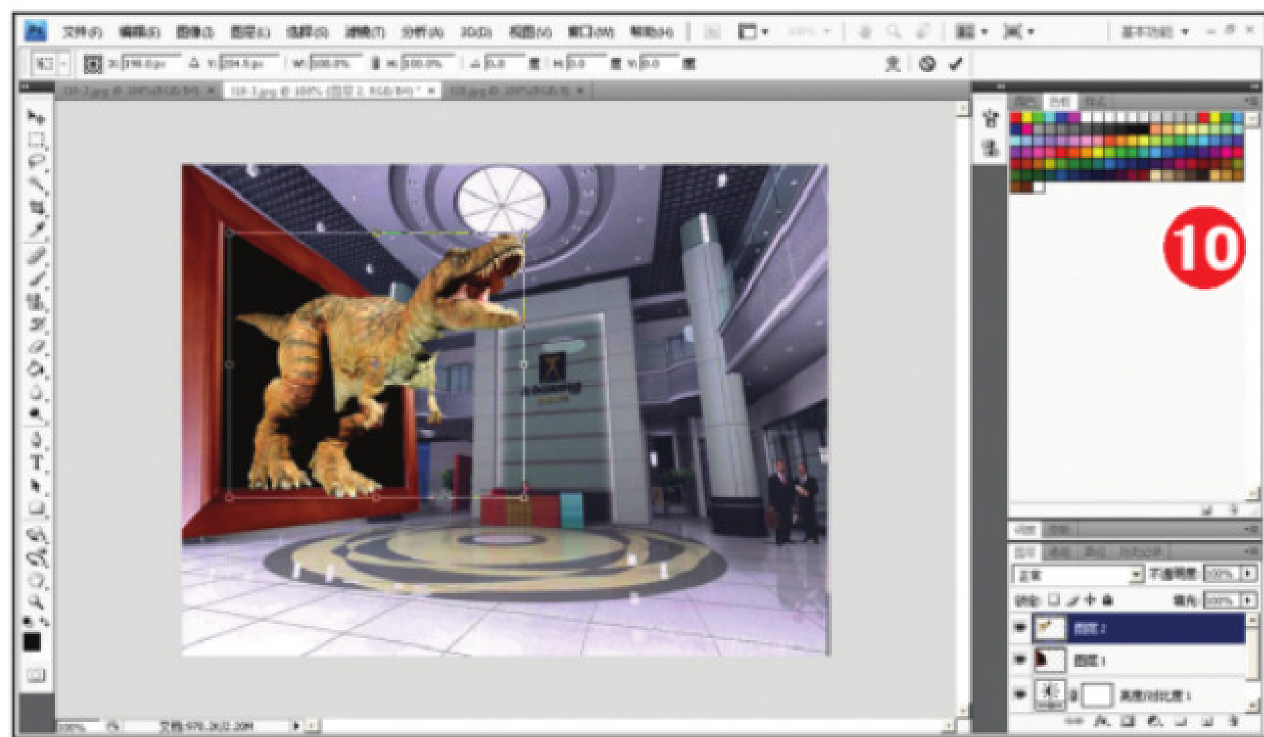
恐龙现身



1.打开一幅办公大厅图，调整图像的亮度和对比度，点击“创建新的填充或调整图层”按钮，选择“亮度/对比度”，适当降低图像的这两项参数。下载相框图片并打开，按Ctrl+T调出自由变换，将它移动到左边墙位置，右击鼠标点“扭曲”，将相框调整成合适的形状（图9）。

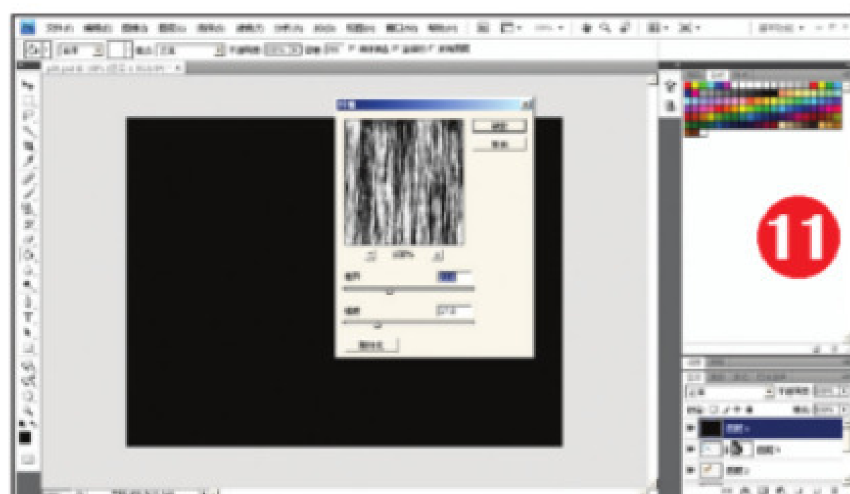
2.用魔术棒点击相框外部的白色部分，按下Delete键删除，用魔术棒选择相框内部白色，用油漆桶填充为黑色。打开恐龙图片，点“选择→全部”，再点“编辑→复制”，回到大厅图片，点“编辑→粘贴”，用魔术棒点黑色部分，按Delete键删除，再按Ctrl+T调出自由变换，调整恐龙的大小及位置（图10）。

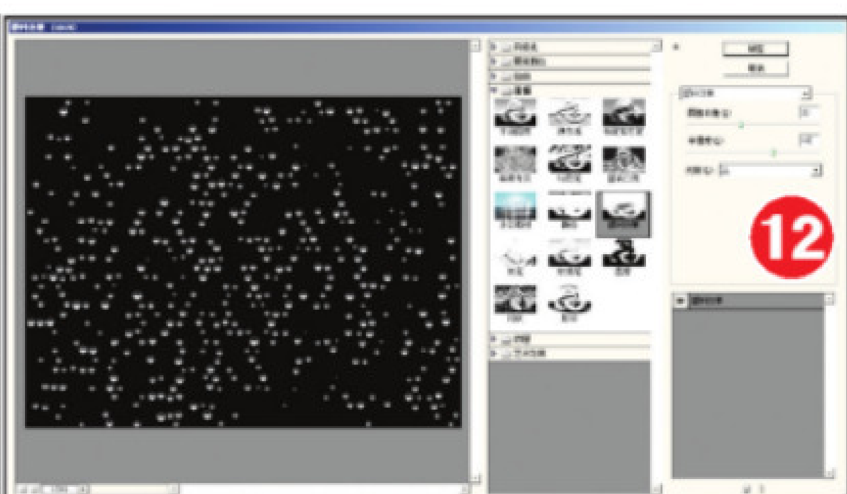


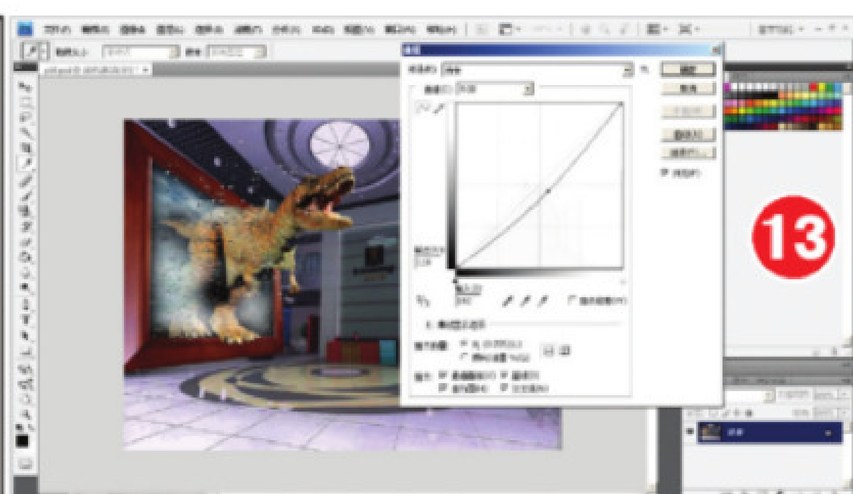


3.打开烟雾图，同样适用自由变换，右击鼠标点“扭曲”，调整烟雾的大小及位置。给烟雾图添加蒙版，用画笔涂抹黑色，选择硬度为0的画笔，不透明度60%，涂出恐龙。再制作水珠效果，新建图层，填充为黑色，点“滤镜→渲染纤维”，差异设为23，强度为17（图11）。点击“滤镜→纹理→染色玻璃”，设置：大小6，边框9，强度2，然后再设置“滤镜→素描→塑料效果”，将水滴制作完成（图12）。

4.按CTRL+T调出自由变换，右击“扭曲”调整水珠层的大小和位置，用魔术棒选黑色并用Delete键删除，最后合并所有图层，再用“编辑→调整→曲线”降低图像亮度以营造气氛（图13）。P









声音与字节的游戏——5款音频录制软件

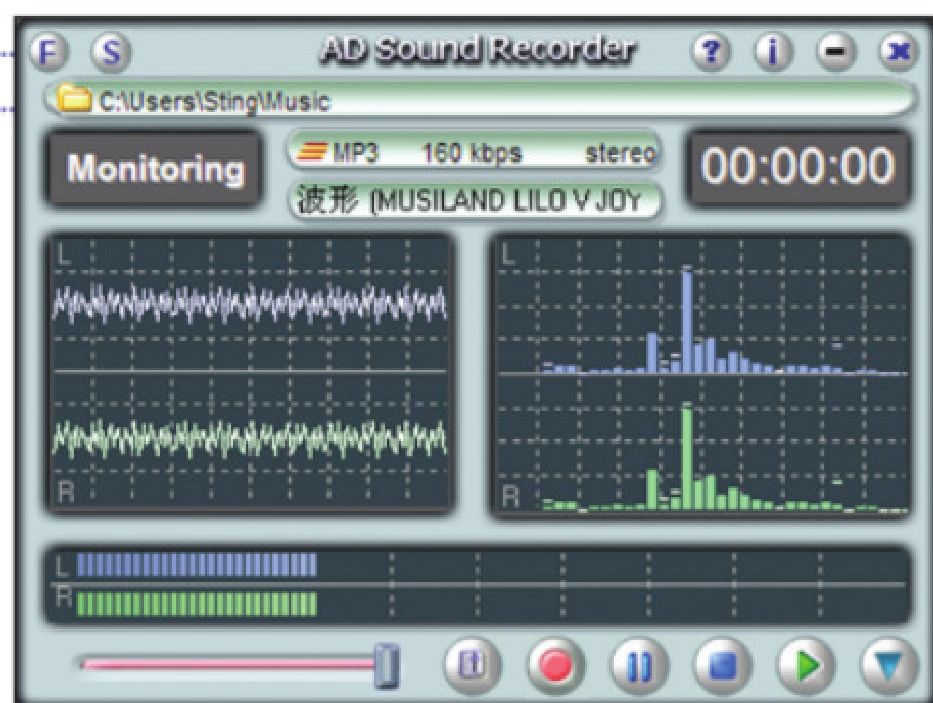
说起音频录制，我就会想起还在Win98的时代，附件中那个初始只能录1分钟WAV文件的录音机，某次发现录1分钟后接着录，就可再录1分钟，所以最后就干脆空着录四、五段1分钟，再回头来覆写自己要录的歌。后来到了Vista，硬盘从几个GB变成几百个GB，微软终于良心发现，去掉了1分钟的限制，但是我很快看到只能直接保存为WMA格式，从此，那个先录成WAV再用Lame压缩成MP3的美好小生活也幻灭了……这也许就是我要寻找新的音频录制软件的重大原因。好吧，我的意思是说，Windows总是这样的，让我们不仅有选择，而且还要去选择。

■北京 淮扬客

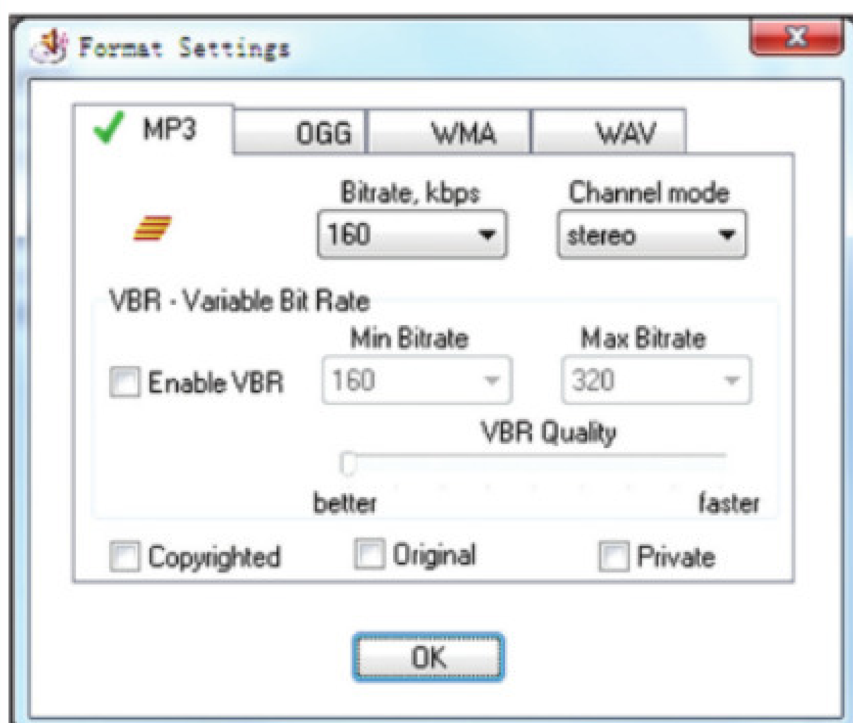
取代Windows录音机——AD Sound Recorder 5.0.1

□大小：1.72MB □授权：共享 □语言：英文
□下载：http://www.crsky.com/soft/7230.html

如果说只是想取代Windows录音机，那么这款软件一定要操作简单、运行快、功能够用，但不需要太丰富，AD Sound Recorder就是这样的一个好选择。它是一款启动完成后立刻就能点击“录制”键开始工作的好软件。如果要改变保存目录，请点击界面最上方的路径或是“F”按钮；如果要改变格式，请点击主界面上第2行的格式文字框；如果要变更录制来源（如麦克风、“你听到的声音”、Line In等），请点击第3行的设备文字框——总之，所有的设定工作，都只需在主界面上单击一次就可进行，非常简洁，没有任何拖泥带水。软件界面的中间，分别以波形、柱状、条形等3种方式显示当前录音设备的音量情况，一目了然。录制完成后，点击播放按钮，就会跳出一个播放对话框，对刚刚完成的作品进行预览；如果你先后录制了多个文件，那么点击播放控制栏最后一个蓝色按钮，可看到一个文件保存列表，这里除了可选择文件播放外，还可删除和移动文件。最后，软件支持4种录制格式：MP3、OGG、WMA和WAV，每种格式都可进行相关的参数设定。总之，如果你仅仅只是要进行“平民式”的录制，这款软件功能恰好不多不少，不胖不瘦！



几乎所有功能调用都只需在主界面上点击一次

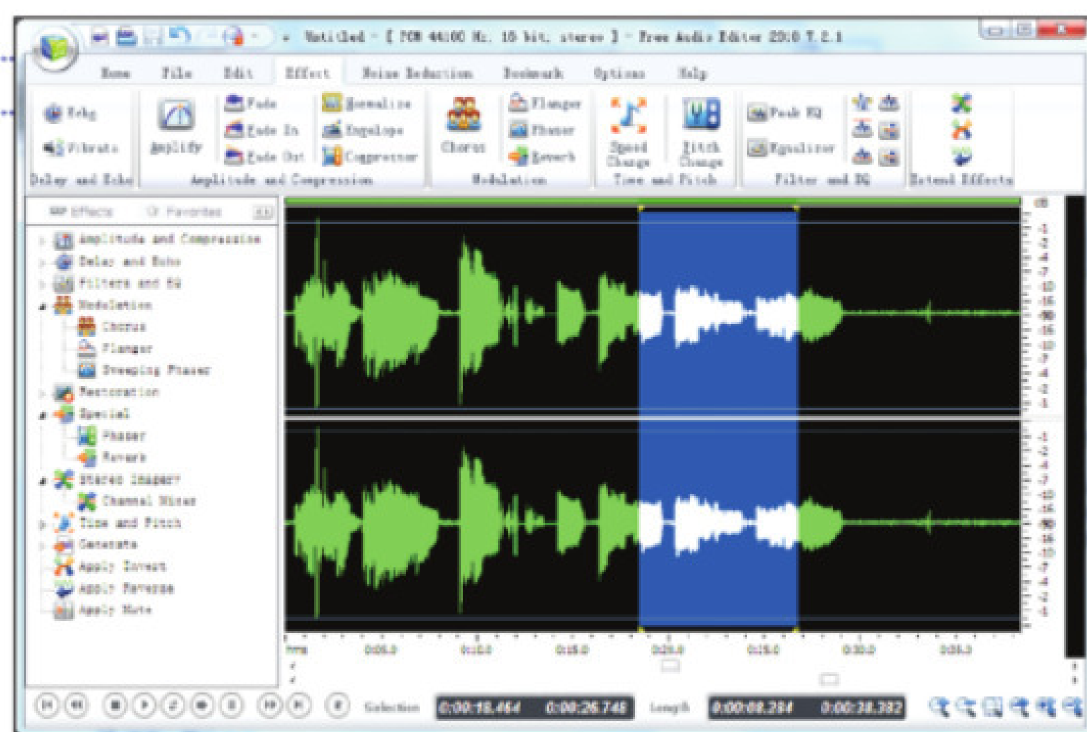


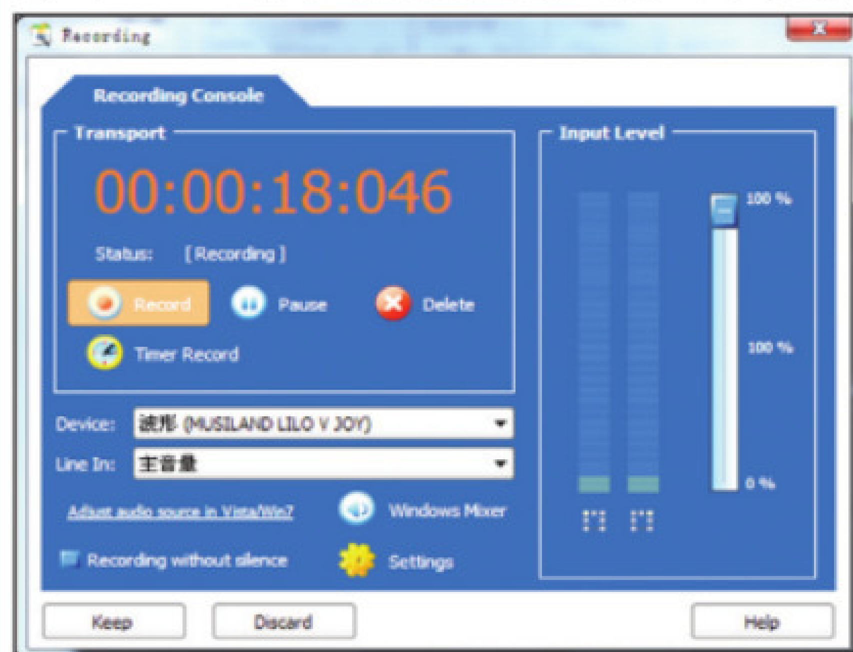
软件支持的录音保存格式

初级音频编辑器——Free Audio Editor 2010 8.3.2

□大小：23.7MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/65695.htm

一款主要专注于音频后期处理的软件，当然你也可用它来进行单音轨的录音。这款软件支持的文件格式较多，WAV、WMA、MPGA/2/3、OGG、AIF、VOX、RAW等都可编辑，同时它还支持从CD抓轨，以及从视频中提取音轨。除了剪辑、插入/混合音频文件之外，软件提供了数量非常丰富的音频处理效果，例如正则化（Normalize，使声音充分放大但又不破音）、淡出、淡入、包络（Envelope，使某段音量发生平滑的大小变更）、延迟、回音、合唱、镶边（使声音饱满）、降噪、变速、变调等，所有效果均支持预览，并可随时撤销。必须要指出，这些效果并不是全都很理想。笔者建议，只用它来做一些初步的操作，例如音量变更、回音延迟、音频剪辑、格式转换等，那些较复杂的音效，例如降噪、混音、镶边等，最好是到更专业的软件中处理。另外，软件还提供了各种相关的附加功能，例如编辑MP3文件的ID3标记、对音频进行重采样、烧录CD等，其中有一项功能估计有朋友会感兴趣，就是它可直接调用Windows自带的语音阅读功能，将一段文字转换为阅读后的音频（Text To Speech）。最后注意软件默认会安装一个IE工具栏，若不需要请在安装时选择“Custom installation”，并取消工具栏安装项。

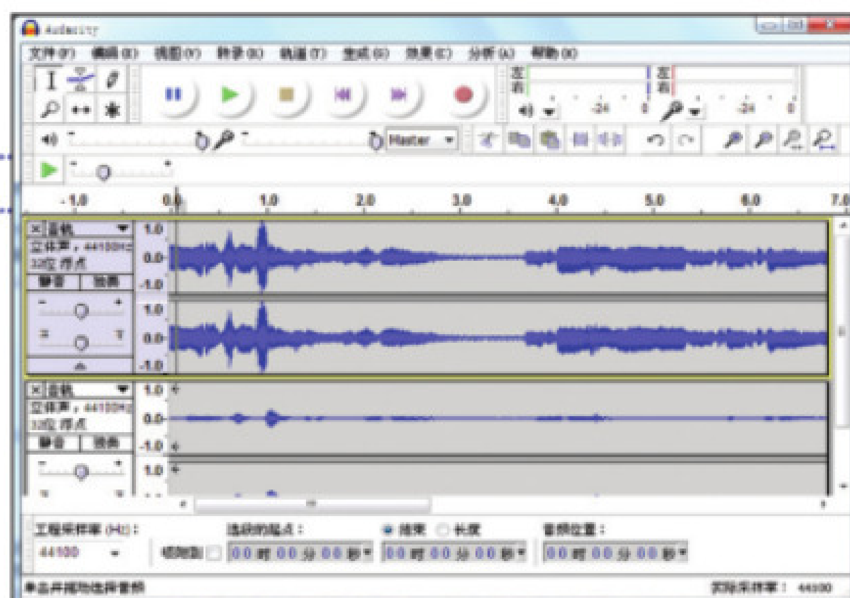

类Office 2007的Ribbon界面使得操作很便利



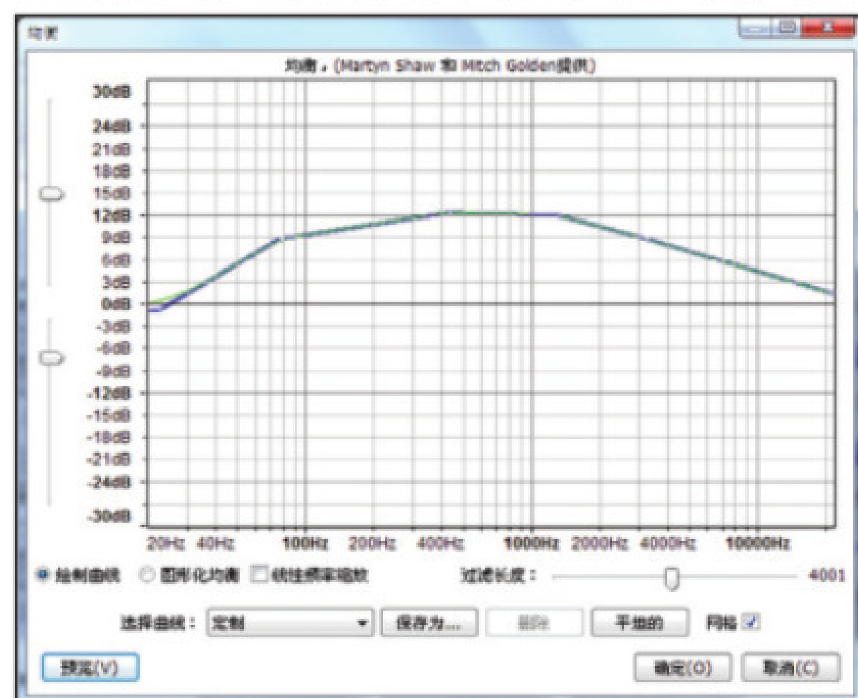
在软件中进行录音

准专业录音混音——Audacity 1.3.10 Beta

□大小：10.4MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.skycn.com/soft/1792.html

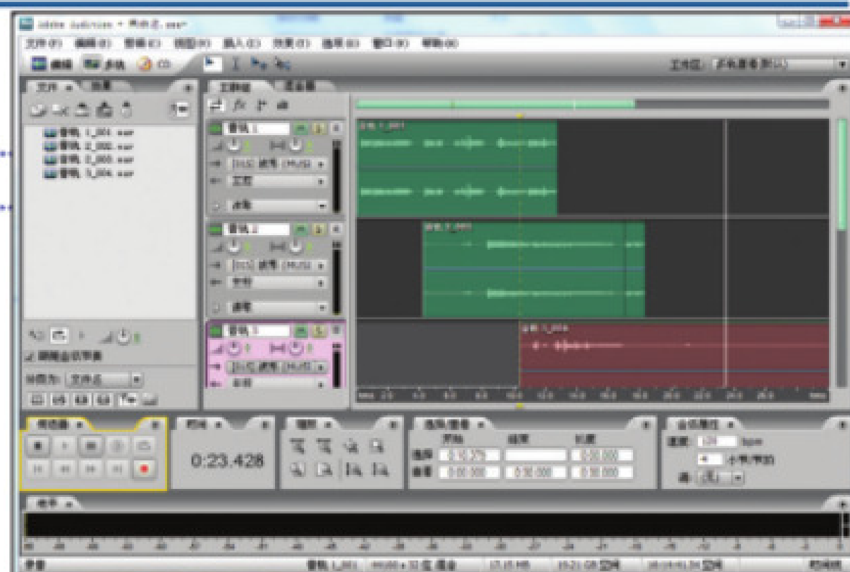

Audacity主界面

这是一款体积轻巧、功能丰富、界面清爽的录音及后期处理软件，仅就其功能覆盖而言，实已接近专业程度。另外它是一款自由软件，由来自全世界各地的有兴趣的程序员共同维护，因此是完全免费的。它使用起来并不复杂，如果是简单录音，只要点下大大的红点录制键，录制后按停止键，就可将其存为WAV、MP3、WMA等格式的文件。软件支持多音轨录制，即将一次录音分解为多步录制，例如先录伴奏，再录歌声，最后再一起进行混音（注意直接点击录制键是开新轨录制，按住Shift点录制则是在当前位置之后继续添加录制）。软件的后期处理功能很丰富，支持降噪、静音、淡出淡入、添加回声、变速、变调、正则化、包络等常规处理。这里注意，由于软件未附带MP3编码器，因此如果你希望保存MP3格式，还需下载一个Lame MP3 Encoder，将其中的“lame_enc.dll”文件拷贝到软件安装目录下的“Plug-ins”文件夹下，官方网页提供了该编码器的下载：http://audacity.sourceforge.net/download/beta_windows，页面上同时还提供了额外的效果器插件链接，有需要可自行下载。

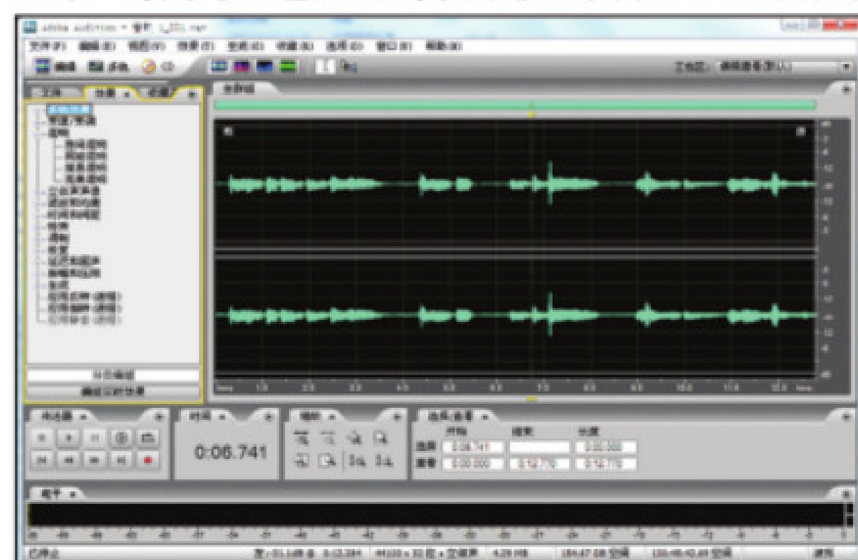

在Audacity中使用效果插件

专业音频录制——Adobe Audition 3.0

□大小：225MB □授权：共享 □语言：英文
□下载：http://dl.pconline.com.cn/download/53235.html


Audition的多音轨工作界面

久负盛名的音频录制及后期处理软件，深受专业人士喜爱，而且并不复杂，稍加学习，普通用户也能用它来处理自己录制的小作品。软件的前身是“CoolEdit Pro”，2003年为Adobe所收购，3.0是Adobe所发布的第4个Audition版本。这款软件具有非常方便的多轨录制及混音功能，在同一界面上，可方便地调节各音轨的音量大小以及音乐块的位置等，支持音轨静音、独奏设置，并且提供了专门的多音轨混音器，为后期处理带来了非常大的便利；在录音时，软件提供了一个节拍器，可用耳机进行监听，适合演奏乐器时准确把握节奏。同时，它也有着效果非常丰富的单轨处理功能，上文中提到的几乎所有音效处理它都支持，而且必须要说，是不是专业，主要比的是效果，Audition处理出来的效果，特别是较复杂的音频处理效果，远远强于非专业类软件。此外，软件提供一系列的专业级功能，例如ASIO声卡支持（边录音边监听效果，基本无延迟）、各种专业外挂插件支持等；3.0版本中增加的VSTi虚拟乐器，可让用户在软件界面中创作音乐，更是让该软件从一个单纯的音频录制及处理软件摇身变成专业的音乐创作工作室。


Audition的单音轨处理界面

专业后期处理——T-RackS 3

□大小：81.7MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.ikmultimedia.com/t-racks/download


T-RackS主界面

T-RackS作为一款专业母带处理软件，近年来在专业者心目中有相当高的地位（人们都喜欢用“恐龙”来称呼它，因其软件LOGO是一只凶猛的肉食类恐龙）。何为“母带”？简单来讲，它就是最后的音频创作成品，完成之后就可用于复制、生产制作音像制品。普通人的业余玩法往往都到不了生产制作这一步，但无论什么创作，都有一个最终作品，完全可用对待母带的概念来对待它。一般来说，现在要制作一张较好的音乐专辑，母带都会有专业级高手来处理完成，但是当我们不具备这样的条件时，这款软件就是非常好的帮手。总体来说，用这款软件处理过后，成品的音质特色倾向于鲜活、温暖、大气，如果你的作品在使用Audition等软件调整后，仍觉得存在声场不够宽、均衡不到位、音色发干发硬、缺乏穿透力等录音问题，使用它来进行调整则很是对路。这款软件通过效果器来完成调整，最新的第3版软件自带9个效果器，同时官方还有单卖的效果器，每个效果器都有相当复杂的设置，其设计均为现实中调音台的界面模拟，需要多加学习和摸索才能真正掌握。


效果器可以多个组合成链（Chain）



音乐更动听——Soolmal煲箱工具

□版本：1.0测试版 □大小：338kB □授权：免费软件
□作者：Soolmal.com □平台：Win2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.soomal.com
□下载注册：http://www.soomal.com/doc/10100001516.htm

说明：对音箱器材感兴趣的朋友，一般都听过“煲箱”这个专业名词。音箱为什么要“煲”？原因是新购置的音箱，扬声器的多个组成部分如抑环、振膜、定心片等都需要“老化”处理才可达到最佳的播放音质，从而更充分表现出音乐中的细节。一般来说，长期听各种音乐，就能逐渐达到“老化”的效果，但如果使用专业的煲箱软件，一来可以加速这个过程，二来“老化”后的效果更好（一些长期使用的音箱有时也可通过煲箱提升音质）。这款煲箱软件，就煲机效果来说与同类软件并无太多区别，其特点是能在最新的Win7系统下使用，并且是绿色软件，方便易用。软件在操作上采用了全向导式的界面，煲箱过程中的音量设置、音箱摆放位置、煲箱时间、结束方式等，在每一步中都有详细介绍，即使你是全然不懂的新手，用起来也会觉得胸有成竹。另外在软件界面中，还提供了专业音箱煲箱时间参考以及推荐试音曲目的链接。


向导式的操作界面上手毫无难度

点评：一款使用非常简单的煲箱工具，让你轻松将音箱调整到更好的播放状态。

快速启动神器——ALTRun

□版本：1.46 □大小：748kB □授权：免费软件
□作者：ET民工 □平台：Win9X/2000/XP/Vista/7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://altrun.googlecode.com
□下载注册：http://code.google.com/p/altrun/downloads/list

说明：软件名称中的“ALT”，指的是“Alternate”，即“替代”之意，它可用来替代Windows自带的“开始菜单→运行”功能。软件于后台运行时，只要按下默认的“Alt+R”键，就会跳出一个项目选择对话框。在这里，最快捷的方式是直接输入定义好的快捷项名称的部分字母，软件会以搜索匹配的方式筛选出对应项目，之后按回车或空格键即可执行对应的项目。当然，也可用鼠标双击、中键单击、Alt/Ctrl+数字键等方式来执行。在对话框界面上，按“Alt+S”键可进入软件的快捷项自定义界面，这里可添加的项目除了文件、文件夹之外，还可包括网址，并且可让你设定命令行是否带参数等。


细节处理出色的一款软件

点评：与同类软件相比，这款软件在细节上多有胜出。例如它的键入搜索方式可选择首字匹配、亦可选择任意位置匹配（默认），支持在文件快捷项上按“Ctrl+D”打开文件所在的文件夹，以及考虑周到的参数输入策略等。对于一款快速启动软件而言，用户追求的就是速度与方便，因此软件对细节的重视恰到好处。

音乐收听新途径——豆瓣电台桌面版

□版本：3.10.728.2 □大小：388kB □授权：免费软件
□作者：拖鞋不脱 □平台：Win9X/2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://slippor.blogbus.com
□下载注册：http://slippor.blogbus.com/logs/63221196.html

说明：“豆瓣电台”是由豆瓣网开发的一个网络音乐服务（官方网页：http://douban.fm），通过该服务，你可收听官方推荐的6个公共电台，还可进入自己的私人电台。本软件则是该服务的一个桌面客户端，从软件主界面来看，它似乎只是在网页程序上增加了一个窗口化的外壳，但事实上它还有更多功能。除了自定义各种播放控制快捷键之外，它还可获得歌手信息与专辑评分，支持对歌曲进行过滤，以排除你不喜欢的某些歌曲或歌手。此外，软件设计上的最大特色是它支持插件扩展，在官网上可下载数量众多的功能插件（http://slippor.blogbus.com/logs/62940673.html），在这些插件的支持下，用户可将歌曲信息发送到MSN签名，还可在谷歌、百度、eMule等引擎上搜索歌曲名称，让你只播放自己点击了“我喜欢”的歌曲。软件还可查看安装本软件以来详细的历史播放记录，其中包括播放过程中你所进行的跳过、删除等操作，并能在其中进行搜索和过滤。


看似只是网页版的一个外壳，但实际上还有更多

点评：如果喜欢豆瓣电台，这款软件将是你上佳的选择。

任务栏更贴心——Windows任务栏缩略图自定义

□版本：Build 20100830 □大小：12.3kB □授权：免费软件 □作者：wbpluto
□平台：Win7 □注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://wbpluto.com
□下载注册：http://blog.wbpluto.com/2010/08/taskband-customize


功能专一，一针见血

说明：一款体积超小的微型程序，能解决自定义Win7任务栏预览缩略图的难题。大家都知道Win7任务栏上的窗口按钮，只要用鼠标停留就会弹出该窗口的动态缩略图，这是微软为用户所设计的一个便利性功能。可是不少人觉得这个缩略图实用性颇低，有时还会影响使用（例如玩游戏时，鼠标碰到其他窗口按钮而妨碍游戏），甚至拖慢系统响应速度。另外有些人觉得有用，但却觉得预览窗口过小，看不清楚，要是能放大些就会既实用又炫目。如果你也有这样的想法，不妨来试下这款小软件，它可自定义缩略图的大小（宽度从80到512），还可设置鼠标悬停出现缩略图的延迟时间，当然更能完全禁用该功能。最后提示：勾选界面最下方的“应用时自动重启资源管理器”，可让你每次设置后无需重新注销再登录账户。

点评：功能专一、一针见血的好软件，如果你正需要，不要错过。



计划生活，有条不紊

当下最流行的时间管理法莫过于"GTD"了。GTD是"Get Things Done"的简称，中文译作"尽管去做"，其核心观念是将你心中能想的所有事情都写下来进行收集，之事再安排好下一步的计划。要将GTD贯彻于生活，最好是有相应的工具进行记录、管理和总结，而智能掌上设备在这方面正好有着随身携带的天然优势。以下就推荐几款可用来GTD管理的软件，不过要注意的是，GTD实际是一项综合的工作，单用一个工具很难完全覆盖，有时将几个工具结合起来，才是最有效率的方法。

■四川 黄路

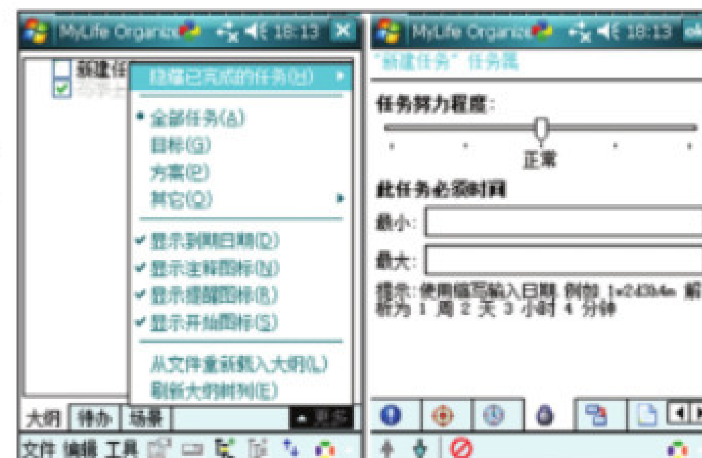
MyLife Organized

□平台：Windows Mobile/黑莓/iOS/Android（以下数据为WM版）

□版本：3.5 □大小：7.28MB

□下载：http://www.3gfan.com/soft/2356.htm

最早开发于Windows Mobile上一款软件，有PC客户端，二者可同步管理，现又逐步开发出iPhone、Android、黑莓等版本，其中某些版本仍在测试中。软件界面主要分为"大纲""待办""场景"等3项，其中"大纲"用于收集你要做的事情，所有任务都可设定待办时间、在何种场景中完成、是否属于某项目等，软件支持连续任务、循环任务等特殊设定；而在"待办"中，则是按之前的设定显示当前可做的任务，这里可按项目、场景等进行分类显示；最后在"场景"中，可设定各种任务场景。

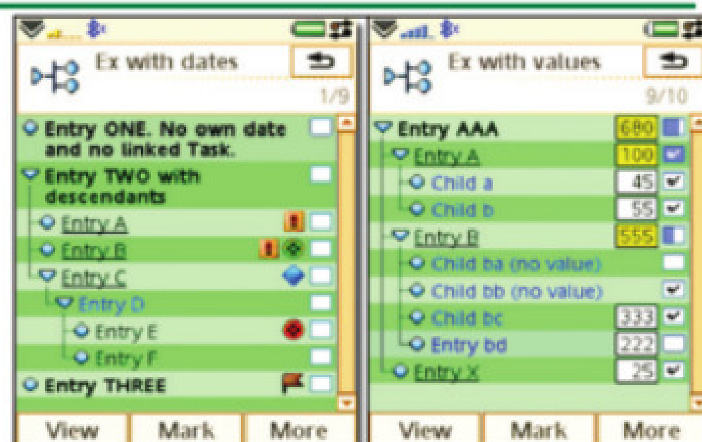


主要特性：界面简洁、使用方便、功能较完整，另外软件有完备的数据备份及恢复功能。

Projekt

□平台：Symbian 60第3版 □版本：1.23 □大小：408kB

□下载：http://sj.zol.com.cn/picture/16/15691.shtml



S60系统的手机由于操作空间狭小，一直缺乏较好的GTD软件，不过这款软件却是个例外。它采用树状的项目式管理界面，子条目的项目最大数为1000，几乎可看作没有限制。软件有三大特色，其一是所建项目可与手机系统的联系人、日程表、文档或媒体文件建立链接，最多可同时链接6个项目；第二是软件可直观地显示某个父项目（可看作一个方案）之下所有子项目的整体完成情况，亦可在所有项目后直观显示日期、分类、数值等项目；最后，实用的快捷键分配，即使是数字键盘也有良好的操作手感。

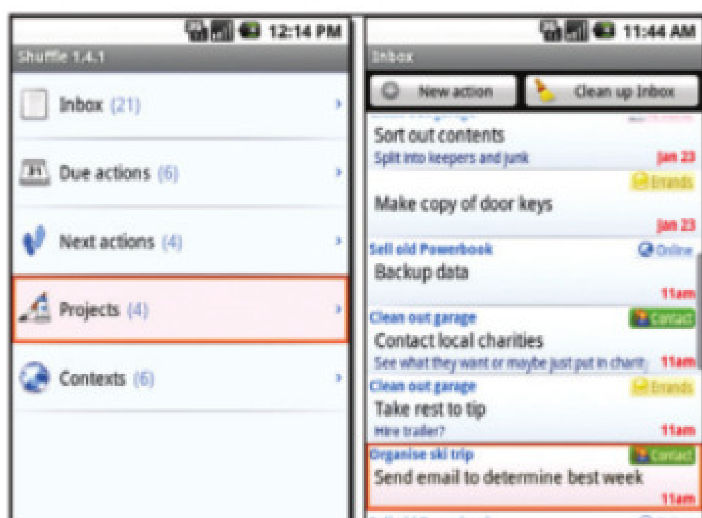
主要特性：合理的组织方式以及人性化的快捷键分配实现了小巧的功能设定。

Shuffle

□平台：Android □版本：1.6.3 □大小：795kB

□下载：http://code.google.com/p/android-shuffle/downloads/list

GTD概念清晰且较完备的一款软件，如果你是新上手用户，或是老用户只求简洁明快，那么这款软件是个好选择。软件有任务收集篮（Inbox），你可将任务手动移入"下一步行动（Next Cations）"，而"到期行动（Due actions）"则显示那些你已设定时间却未完成的项目；根据你在任务中设定的场景（Contexts），可按不同场景过滤显示当前要做的任务；所有任务支持按日、按周、按月查看。最后，软件支持按项目来安排、管理行动。



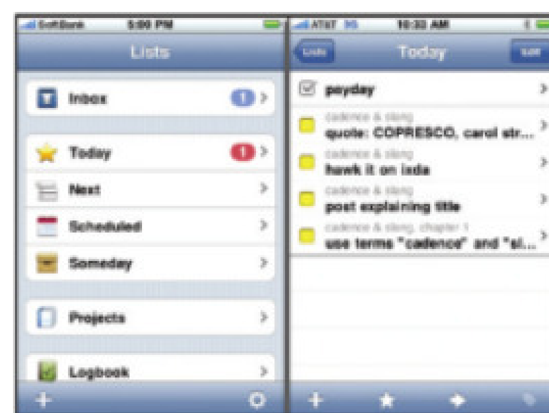
主要特性：GTD概念清晰，界面简洁实用，并支持个性化的色彩设置。

Things

□平台：iOS □版本：1.3.9 □大小：520kB

□下载：http://download.pchome.net/27873.html

同样是一款GTD概念较清晰的软件，并且具备易用的界面。在完成任务收集之后，简单用手指点一点界面中的下一步箭头，就可将任务轻松地加入到"Next Action"列表中。不过，为了避免在完成"Next Action"时不分轻重缓急的问题，软件加入了一个"Today"列表，它用于收集最为重要的事情（Today并不代表今天要完成，但在今天这些是最重要的）。此外，软件还提供了项目管理、计划任务（让任务在将来某天出现），以及已完成任务记录等功能。



主要特性：轻松易用；独特的Today列表有助于更有效率的安排。

Pocket Informant

□平台：黑莓/Windows Mobile（以下数据为黑莓版） □版本：2.1 □大小：1.92MB

□下载：http://www.pocketinformant.com/products_info.php?p_id=pocketinformant_bb

从Windows Mobile移植到黑莓系统的一款软件。这款软件并没有纯粹按GTD概念所设计，它实际上综合了任务、日历、联系人等多项管理功能于一身，各方面功能都很强大；然而在任务管理方面，它颇得GTD概念的精髓，只要运用得当，即可实现GTD式的管理。其数据可随时与黑莓系统自带的信息同步，两者间可配合操作。在操作方面，它有着非常完备的快捷键自定义功能，对一向以键盘操作而著称的黑莓手机来说是最大优势。最后，软件还提供一个简单的日记功能。

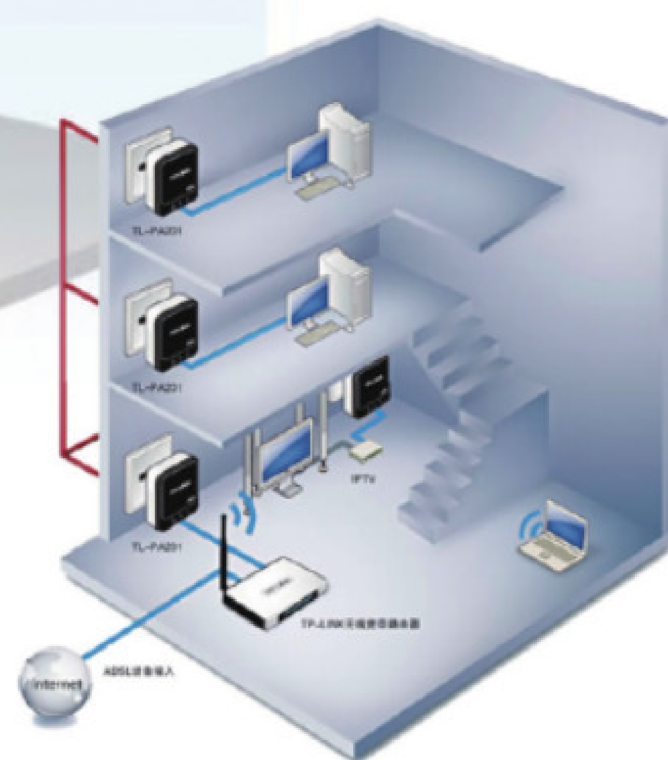


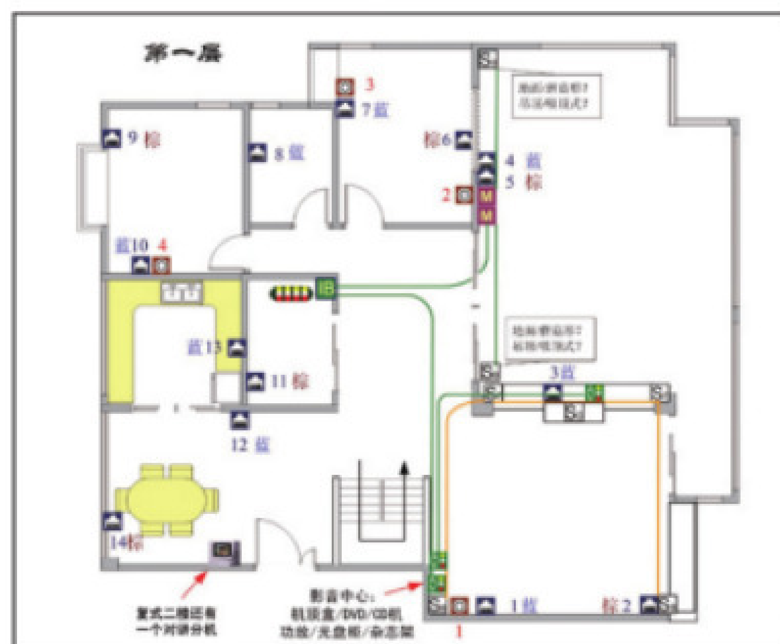
主要特性：功能异常强大的一款软件，而且运行速度不慢，同时有完备的快捷键自定义功能。





寓有线于无形
——巧借电力线组建家庭局域网




家庭布线中最难的就是网线了（图中蓝色点）

■四川 宏安

想在家中或宿舍中组网，又不想被恼人的“蜘蛛网（网线）”布线所困扰，组无线网络（WLAN）当然简单，但要考虑到屏蔽、干扰和接入点数量问题。其实电力线组网是一种比WLAN产品更好的选择，它可将家中的电源插座转换为网络接口，以埋入墙中的电力线作为传输介质，无需单独布线就能在不同房间间实现高速的网络连接。但电力线组网在国内仍是一个新事物，很多读者对其组网方式，设备价格等都存在很多疑问。为此，下面让我们一起走近这还略显神秘的电力线组网，感受这可以将有线网寓于无形的电力线组网吧。

忘掉网线，初探电力线组网

一谈到电力线组网，很多老读者、老网民都会想起一家名叫“中电飞华”的运营商，它率先在国内开始试运营电力线宽带接入技术。这让很多读者产生一种错觉，认为电力线组网是一种运营商技术，只有运营商开通了此服务，我们才能利用电力线上网，这样的思维显然被误导了。其实宽带电力线接入（HomePlug BPL/PLC）和家庭电力线组网除了传输介质接近外，几乎是完全不同的概念，前者是利用现有交流配电网的中、低压电力线路，传输和接入因特网的宽带数据业务的宽带接入技术，后者则是一种LAN（局域网）组网技术，任何个人都可利用电力线网络设备，实现家庭或宿舍、办公室的组网应用，该技术与运营商是否推广无关。



电力线组网很简便

从技术上来看，电力线组网技术基于HomePlug（家庭插座电力线联盟）标准和HomePlug AV技术。HomePlug是一个非盈利的组织，由松下、英特尔、惠普、夏普等13家公司于2000年3月成立，现已发展成为由上百家公司组成的企业联盟，其目标是只需在事先安装好的万能插座上插入电源插头，即可构筑起局域网。HomePlug 1.0是第一个HomePlug标准，在2001年得到批准，理论数据率最高14Mbps。2004年推出的HomePlug 1.0 Turbo版标准，最大理论数据率提高到85Mbps。HomePlug AV则是目前主流的电力线网络规格，它是一种速度在200Mbps级别的电力线网络技术，专门满足家庭数字多媒体网络的需要。

另外还有一些电力组网标准，如为满足HD影像传输及高速网络

传输的需求，芯片厂商Gigle半导体宣布了MediaXtream Homeplug规范，并推出全新GGL541芯片，可在现有的电线中达到最高882Mbps的传输速率，理论值已达千兆有线网络水平，可媲美传统的由双绞线组成的高速家庭局域网络。



有电源插座就可组网

使用电力线组网，具备以下优势：

1.即插即用，使用方便，在任何布有电力线的地方（同一电表范围内），只要将电力线以太网适配器插上电源插座即可接入局域网络，无需设置和管理。

2.可轻松组建和扩展网络，为尚未布置有线网络或走线困难的环境，提供无需单独布线的解决方案。

3.相对于无线信号来说，它覆盖全面，在较新的建筑物中一般不存在盲点、死角的情况，新建建筑物中阳台、洗手间、楼梯间甚至壁橱里都提供了电源插座，或至少有电灯、开关等很容易扩展出插座的市电连接，可保障数据传输和应用畅通。

4.支持加密技术，可划分VLAN（Virtual Local Area Network虚拟局域网），保障网络安全，支持QoS网络应用优先，可更好地支持网络游戏、在线视频、IPTV等对延时要求较高的应用。

尽管电力线组网技术曾被更便宜的无线网络技术压制，甚至有用户认为Homeplug会被淘汰，但随着目前电力线网卡产能的不断上升，价格的不断走低，电力线组网在市场上的关注度越来越高，已经对Wi-Fi技术造成了越来越大的威胁。

选购要点，性价比是关注焦点

要想实现电力线组网，电力线网卡是必需设备。电力线网卡又叫电力线以太网适配器、电力线调制解调器（俗称“电力猫”），旨在让电线在传送电力的同时传输数据。那么它是如何实现用电线联网的呢？当我们将网卡或路由器与一只电力线网卡连接后，将它插在电源上，我们家中的电线线路就已经发生了改变——从单纯的传导电流电线，变成了传导电流加带有调制过的网络信号流的双重身份，既是电线又是网线。电力线网卡会将交流电转成直流电，提供12V、3.3V和1.8V电流给自身使用，同时而其内部的耦合器会将数据信号耦合到电力线上，然后通过发射器将数据从前端发射出去，另一端的电力线网卡接收到数据之后便会将数据解调出来，传输给电脑网卡。



主流产品多具备一键加密功能

当然，对于任何组网设备来说，要想在家庭中获得更多认可，价格是首要因素。纵观目前的电力线网卡市场，很多国际品牌也在提供这类产品，但其高昂的价格注定在国内市场难以获得认同。例如网件的XEB1004 85Mbps电力线网卡市场报价在千元左右，其最新的传输速率达500Mbps的XAVB5001电力线网卡市场报价更近万元。从实测来看，同速率的电力线网卡在实际使用中的传输性能、稳定性、抗干扰性差距不大，功能也大同小异，所以推荐用电力线网卡进行组网的读者选择价性比更高的产品。



RJ45接口的产品

从规格来看，电力线网卡主要有RJ45和USB接头两类产品。RJ45接头的产品可直接用来连接计算机的网卡RJ45接口或交换机、路由器、宽带猫，不需要安装任何驱动程序或设置，可真正实现即插即用。而USB接头的产品只能和计算机的USB接口相连，需安装驱动才能正常使用。由于USB接口的产品只能用在电脑对电脑传输的场合，要想网络具备更好的扩充性，要想能与宽带猫、路由器、交换机等网络产品实现更大范围的组网应用，建议选择采用RJ45接头的产品。

从传输速率来看，目前市场上主要有14Mbps、85Mbps、200Mbps三种规格的产品。14Mbps的产品性能太低，且抗干扰能力较差，已属淘汰之列，应谨慎选择。注重价格的用户可选85Mbps的产品，其速率已能充分满足家庭宽带共享、局域网内部文件传输、压缩高清视频传送的需求。而对于追求性能的用户，可选用200Mbps的产品，其实际传输速度不逊于300Mbps的Wi-Fi和百兆的RJ45有线LAN，拥有最好的抗干扰能力，可允许电网中大量高负载设备的存在而不影响信号，可更好的连接高速以太网宽带，支持传输实时高质量视频、游戏和HD（高清晰度）VoIP。



各国各地区之间的插头规范有很大差别

此外，在选择产品时，还应注意电力线网卡的电源插头规格，这类产品一般会根据所销售的市场配备不同的插头规格。一些水货或非正规渠道的产

品，很可能与国内家庭常用的插头规范不兼容，接口形状、排列问题仅仅影响安装和使用，而电压频率等方面的差异则会造成设备损坏甚至危及安全。而在采购时最好选择同品牌同速率的产品，以做到兼容匹配（不同品牌的产品网络名可能不同，会对新手使用造成一些麻烦）。

除此之外，电力线网卡还有很多额外功能，如多种速率选择满足从家庭宽带上网到网络系统工程等使用；56至256位数据加密，确保用户数据传输安全，不会泄密；支持QoS服务质量，自动判断电网传输质量，并跳频规避之，确保稳定传输等功能，大家可按需而选。

拒绝高价，电力线网卡推荐

说一千道一万，读者最关心的，应该还是目前市场上有哪些性价比不错的电力线网卡可供选用。

○TP-Link TL-PA101

速率：85Mbps

参考价：220元

淘宝价：169元（含邮费）

主要卖点：TL-PA101是一款性价比不错的85M电力线网卡，支持QoS应用优先，可保证用户所使用的应用优先占用网络资源，保障延时要求较高的应用如网络游戏、在线视频、IPTV等的畅通。支持56bit DES加密，可通过软件界面设置网络密码，划分VLAN，保证数据传输安全。提供85Mbps传输速率，保证局域网内部数据高效传输，支持更多用户同时接入，满足高带宽应用需求。在同一电表范围内，传输距离200米。



○TP-Link TL-PA201

速率：200Mbps

参考价：385元

淘宝价：210元（含邮费）

主要卖点：TL-PA201通过电力线可提供200Mbps传输速率，让局域网内部传输数据更高效，支持更多用户同时接入，满足高带宽应用需求。在同一电表范围内，可传输300米距离，能满足中远距离数据传输的需求。它支持128bit AES加密，并可通过软件界面或硬件按钮设置网络密码，实现VLAN划分，保证数据传输安全。



○南极（Aztech）PL-1101

速率：200Mbps

参考价：390元

淘宝价：220元（含邮费）



○奥硕（AUSO）PLE104

速率：85Mbps

参考价：新品暂无

淘宝价：148元（含邮费）

主要卖点：南极PL-1101的功耗仅有5瓦，是一款绿色环保的产品，适于那些几乎不断网的用户使用。AUSO PLE104的白色外壳能与家庭环境轻易融合。这两款产品的其他主要功能与前述两款非常类似，这里就不再赘述。

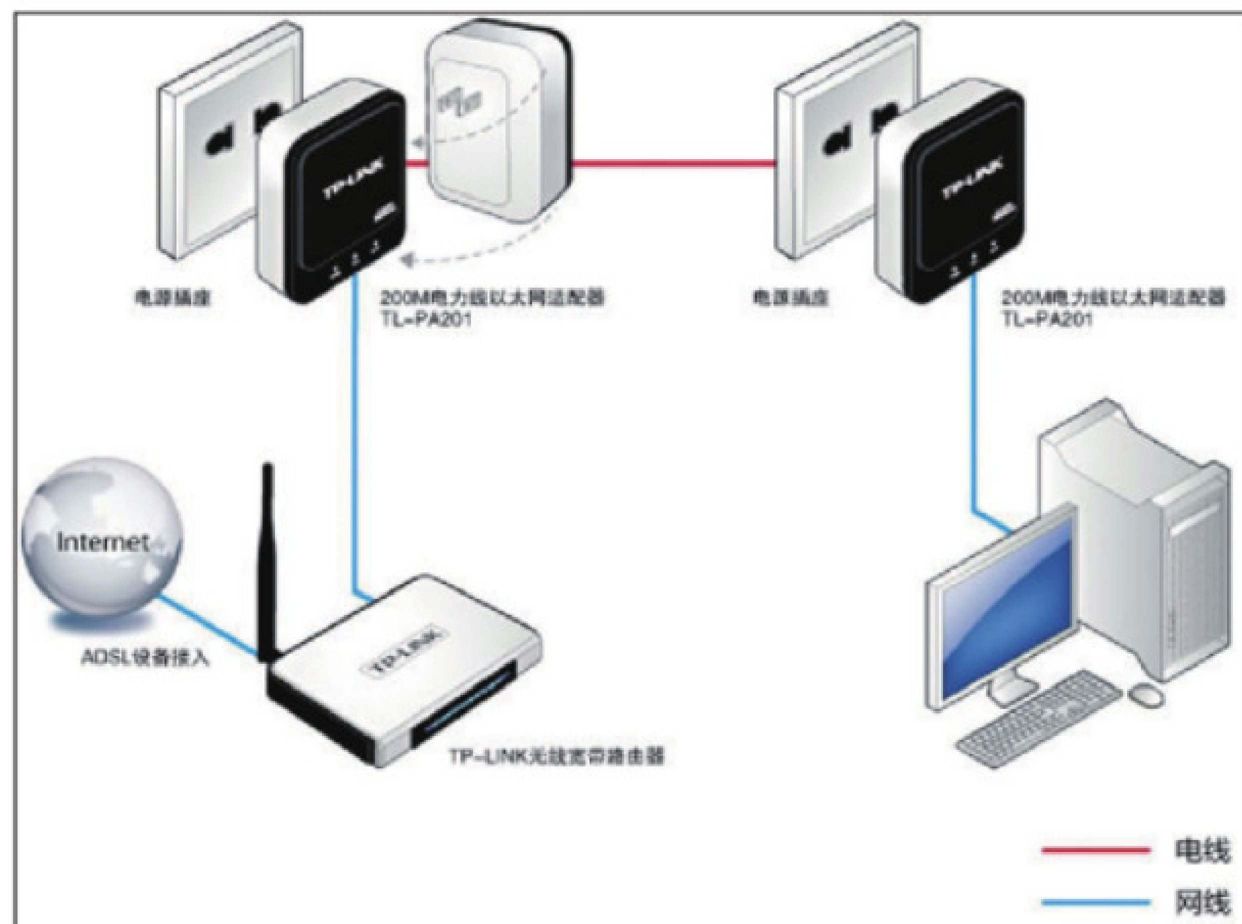


如何购买电力线网卡

大城市用户可直接在电子市场中寻找推荐品牌的当地代理商购买，但由于这些产品在国内的普及率并不高，可能很难在市场中找到。不过在淘宝等网站中这些产品还是比较多的，例如在淘宝宝贝搜索栏中输入具体型号或输入"电力网卡、电力猫"，即可找到很多相关产品。当然，为了买得放心，大家还是应该在加入了消保或信誉等级较高的店铺购买。

十分简单，具体组网指南

用电力线网卡进行组网非常简便。典型的通过电力线网卡接入宽带上网的方法是：首先将路由器接入宽带运营商网络，确保连接它的电脑能正常上网。在任何布有电力线的地方（同一电表范围内），大家只需简单地将电力线网卡插入一个标准的电源插座，并将路由器LAN口与电力线网卡的网络接口相连，使数据传输到电力线中，便能与家庭里另一地点安装有电力线网卡的设备立即通过电源线建立网络连接，无需进行任何复杂的设置和管理便能实现网络共享和上网。



插上电力线网卡即可完成组网

当然，对使用电力线网卡及宽带路由器进行组网来说，常见对等网络和星型网络的设置方法与双绞线联接非常类似，不过是将较长的网线部分改成接入室内电网。不过此时整个电网（一个电表内）的所有电源接口都变成了可用的网络接口，比布设网线要方便很多。

我们以ADSL+宽带路由器（含无线路由器）+RJ45网卡+电力线网卡组网为例。首先，为ADSL MODEM和路由器插上电源，然后用进户电话线连接ADSL MODEM，用双绞线连接ADSL MODEM和宽带路由器的WAN口。用双绞线连接宽带路由器的任一LAN口和计算机网卡。将计算机网卡设置为自动获取IP地址。启动路由器并成功登录路由器管理页面后，浏览器会显示管理员模式的界面。选择菜单“网络参数→WAN口设置（以TP-Link为例）”，选择PPPoE（以太网上的点到点连接）模式，填入ISP给你提供上网账号和上网口令。“保存”后整个网络便可正常上网，这时再将电力线网卡用双绞线接入路由器的任一LAN口即可。

而如果想在两台计算机间实现电力线连接（没有路由器）该怎么设置呢？安装好网卡驱动后鼠标右键选择“网上邻居”的“属性”，在网卡对应的“本地连接”的属性窗口中打开“Internet协议（TCP/IP）”。将主机（连接MODEM上网的电脑）的电脑IP地址设为192.168.0.1，子网掩码255.255.255.0。将作为客户机电脑的IP地址设为192.168.0.2，子网掩码255.255.255.0，默认网关为主机的IP地址192.168.0.1。然后用电力线网卡连接两台电脑即可实现LAN共享。如果要共享上网，主机需配备两块网卡，一块用于通过电力线网卡连接其他连接有电力线网卡的计算机，一块用于连接ADSL MODEM。然后用右键单击已建立的宽带连接，选择“属性→高级”，选中“允许其他网络用户通过此电脑的Internet连接进行连接”复选框及“让其他用户控制或启用此连接”复选框即可。


分别用网线连接电脑和路由器即可

> 电力线网卡实际上就是一个将电线变成网线的“转接装置”，而且自身电源和信号收放可通过一个接口完成，因此外部结构异常简单。而对于已组建好的网络，插入电力线网卡就相当于将双绞线的水晶头插入网卡或路由器的道理一样。

此外，电力线网卡也可通过交换机或路由器实现网络扩充。例如，在使用中，要将路由器做交换机用，电力线网卡端接入的双绞线应插在交换机中的任一LAN接口上，再将路由器的任一LAN口用双绞线和计算机相连即可。凡是通过双绞线连线来使用的产品皆可与电力线网卡实现连用，如网络电话、游戏机、网络打印机、网络摄影头、网络投影机、无线AP、IP电视、卫星电视、NAS网络存储器等等，实在是进行网络扩充的利器。

常见问题解决

如出现两个电力线网卡无法通信，除了按上文设置方法检查计算机网络设置是否正确外，可按照以下步骤排查：确认设备均是接在同一个电表下，不同电表下的设备不能相互通信；PWR灯为设备电源指示灯，正常情况下接入电源后应常亮，当发现PWR灯不亮时，请尝试更换插座接入，若多次更换后该指示灯仍然不亮，则可能是设备故障，需要更换检修；当设备发现线路中的另一个设备后，PLC灯会常亮，表示已经能相互通信，如果两个设备均接入后发现PLC灯不亮或者慢闪，则可能物理线路有问题，对此可把两个设备都插在同一个插座上，观察PLC灯能否常亮看看；安装光盘中的设备配置软件，通过配置软件分别将两个设备的网络名恢复到出厂网络名；检查两个设备之间的线路是否存在空气开关，部分空气开关会导致设备无法相互通信；在三相四线中，由于PLC设备工作原理以及三相四线电路的特性，可能会出现不同线路下的设备不能相互通信；不要将电力线网卡接在带滤波的高档插座或UPS后面使用，因为UPS（不断电系统）一般具有滤波作用，会影响电力线网络传输或是不能连线。

结语

常见的以双绞线和以Wi-Fi为主的家庭网络各有优缺点，布设双绞线网络需要事先布线，对已经装修好的房间，裸露布线显然影响美观。WLAN倒是无此麻烦，但其传输距离（其最佳传输距离在10米内，而电力线网卡在100米内）和稳定性不敢恭维。在以TP-Link为代表的厂商推动下，随着这类产品价格的不断下降，电力线网卡正从市场上起死回生。这项技术具备无与伦比的简单性，随着阻碍其普及的价格因素被逐步扫除，其必将成为最常见的家庭组网选择之一，消费者可以非常轻松地将其遍布家庭各个角落，实现更快、更可靠、方便和简单的宽带连接，来支持像在线游戏、音频传输和HD视频流等需求越来越高的网络新应用。希望大家早日真正体会到电力线组网带来的轻松便捷，享受到高速网络下这些新应用的乐趣。P

搏动的数码生命之源
——谈数码设备的电池

■广东 醉鸭

前言

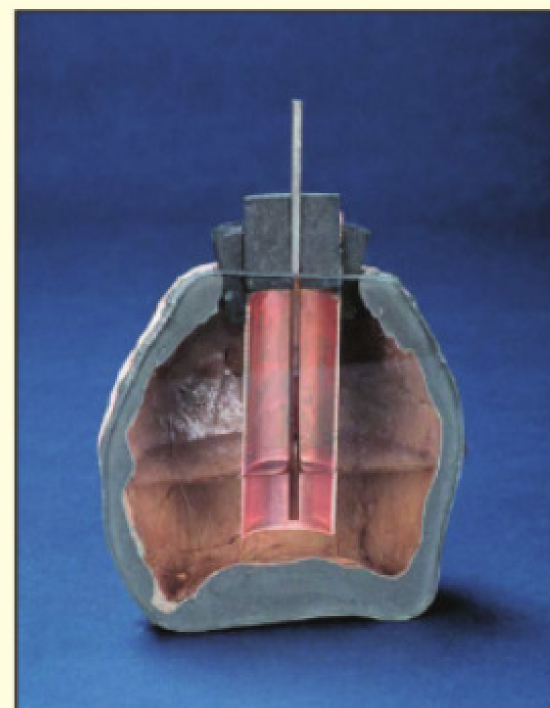
曾经有人问过我一些有关于害怕失去什么的问题，例如身体上的器官可以失去什么、最担心失去什么？我的回答是眼睛，因为害怕失去光明，无法想像永远沉浸在黑暗之中是种什么样的感觉。生活中又害怕失去什么资源呢？答案是电力！在人类抛弃了蜡烛和火把之后，电力是唯一能够在夜晚给予我们光明的人工资源。如果永远失去了电，那么生活可能会倒退至数百年前，重新过回日出而作、日落而息的生活，没有娱乐，没有生活上的便利，更没有科技和发展。

电力应用让人类进入了崭新的科技时代，但通常的市电却无法随人而动，电力的存储装置便应运而生，它的容器就是日常中不可或缺的电池。电池与电力一样，已经渗透至人类生活的每一个角落，工作、学习、娱乐都离不开它，但是很少有人真正了解过电池的起源和发展，以及它们的原理。也正是因此，很多人因为错误的使用习惯和理解，造成大量电池的人为损坏，甚至出现严重事故。

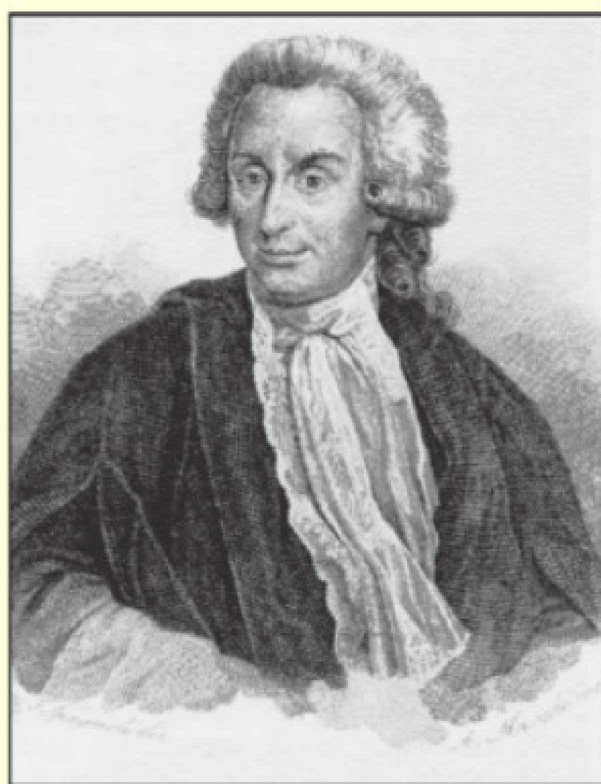
电池的起源

也许很难令人相信，电池的历史其实非常悠久，世界上最古老的电池起源已经无法追溯，但肯定比我们现在常用的、发电机提供的交流电要远远早得多。目前能见到的最早实物是在2000多年前制作的“巴格达电池”，现今保存在伊拉克首都的博物馆内，很可能是古代用于电镀的一种工具。

1791年，意大利医生和物理学家路易吉·伽伐尼（Luigi Galvani）发现了以金属片接触青蛙肌肉时会有肌肉收缩的现象，他误以为那是青蛙肌肉所产生的“动物电流”所致；1800年物理学家伏特发明了伏特（伏打）电池，实际上是在电解质溶液池内，插入两种活性差异较大的金属片，由于活性不同，金属片分别吸附带有正负电荷的离子，产生电位差，在外部连接导线后就会出现电流。伏特电池可以说是当代电池的起源，其后大卫与法拉第等科学家经过不懈的努力，建立了电池学与电池的基础。因为发明之初那巨大的电解质溶液池让人难忘，所以国内将这种存储电力的设备叫做电“池”，并且一直被沿用下来，尽管目前固态产品已经占据了绝对的主流。



仍有争议的古巴比伦遗物——巴格达电池的复制品


与发明电池失之交臂的伽伐尼



伏特及其发明的伏特电池

以上便是电池的由来，在衷心感谢科学前辈之后，让我们一同来深入了解下现代电池的其他知识。

在我们常见的电池指标和下面的讲解中，会用到一些特定的电池名词，下面就是枯燥的名词解释。

电极：常见电池中用于连接外部进行放电的金属部件。

电解质：能够分解为正负离子的物质，正是通过它们的正负离子分别趋向于正负电极的运动，在电池内产生电流。

毫安时（mAh）：它用于表示电池的电容量（放电能力）。我们知道，电流的单位是安培（A），毫安（mA）是1/1000安培，而时间的单位用小时（h）表示，因此放电能力的单位是毫安时，即mAh。一节标称2000mAh的电池，理论上可在200毫安的放电电流下使用10小时。

目前也有乘以电池放电电压，以瓦特小时为单位的容量（做功能力）标注方式。

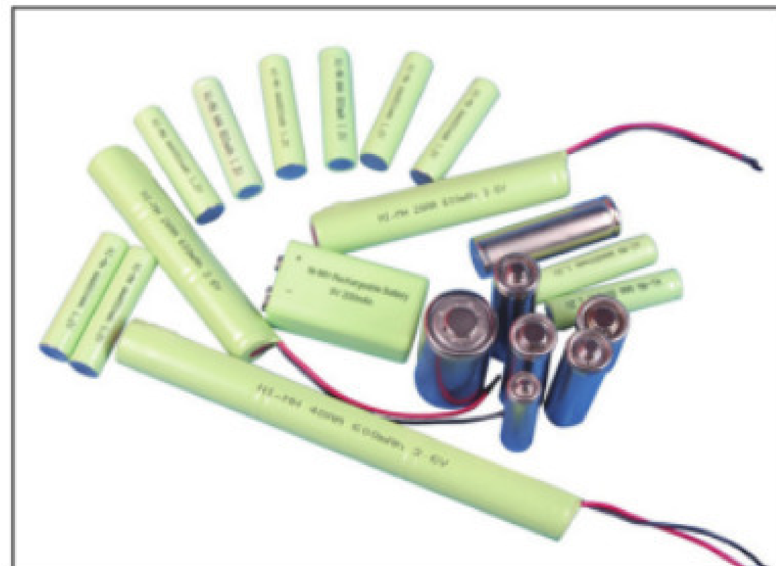
自放电：是指电池在保存过程中，在没有任何用电设备的使用下，其自身电量流失的现象。

记忆效应：此效应在早期的镍镉电池中最为明显，充电时，其阴极上氢氧化镉与电极作用，产生金属镉而沉积于阴极表面，放电时，阴极表面的金属镉反应形成氢氧化镉，这是溶解沉积物的反应，当充放电不完全时，电极内的镉金属会慢慢地产生大结晶体而使以后的化学反应受到阻碍，溶解量减少导致溶液浓度降低，电容量相应减少，即我们所说的记忆效应。

镍镉电池因具有强烈的记忆效应，很容易因充放电不良，而造成可用容量降低，在使用十次后就需要做一次完全充放电，若已有记忆效应时，则可以连续做三次至五次完全充放电来释放记忆。镍氢电池因记忆效应较弱，因此约在使用过约五十次时，做一次完全充放电即可。而锂离子电池因没有记忆效应，所以千万不要放电，否则只会破坏电池结构，损耗电池的使用寿命。

电池概述

可将化学能、内能、光能、原子能等形式的能量直接转化为电能的装置统称为电池。常见的碳性、碱性、镍氢、锂离子这些采用不同材质制作的电池，按照分类均属于化学电池。它们都由四个基本部件组成：两个不同材料的电极、电解质、隔膜和外壳。



电池发展至今品种极为繁杂，常见的如碱锰电池、锂电池、铅酸电池、镍镉电池、镍氢电池、锂离子电池、燃料电池、物理电池、太阳电池及微生物电池。而我们常见的电池分类其实是混杂了多种方式，例如根据电池电力产生反应的不同，根据内部结构、内部物质、甚至应用方式，其中有些其实有包容和相关关系。

常见电池

1.化学电池

化学电池是指通过电化学反应，把正极、负极活性物质的化学能转化为电能的一类装置。经过长期的研究和发展，化学电池迎来了品种繁多，应用广泛的局面，它们大到一座建筑方能容纳得下的巨大装置，小到以毫米计，无时无刻不在为我们的美好生活服务。我们常用的电池其实大都是化学电池，因此现代社会中，人们的日常生活中越来越离不开化学电池了。


电动和混合动力汽车方兴未艾，图为尼桑的纯电动汽车“叶子”

现代电子技术的发展对化学电池提出了更多的要求，因此每一次化学电池技术的突破，都带来了电子设备革命性的发展。而现在世界上很多电化学科学家，更是把兴趣集中在作为电动汽车动力的化学电池领域，化学电池的应用领域正在进一步拓展。

2.干电池和液体电池

干电池和液体电池的区分仅限于早期电池发展的那段时期。最早的电池由装满电解液的玻璃容器和两个电极组

成。后来推出了以糊状电解液为基础的电池，也称做干电池。

现在仍然有“液体”电池。一般是体积非常庞大的品种。如那些作为不间断电源的大型固定型铅酸蓄电池或与太阳能电池配套使用的铅酸蓄电池。对于移动设备，有些使用的是全密封，免维护的铅酸蓄电池，其中的硫酸电解液是由硅凝胶固定或被玻璃纤维隔板吸附，并不会进行流动的。



铅酸电池

3.一次性电池和可充电电池

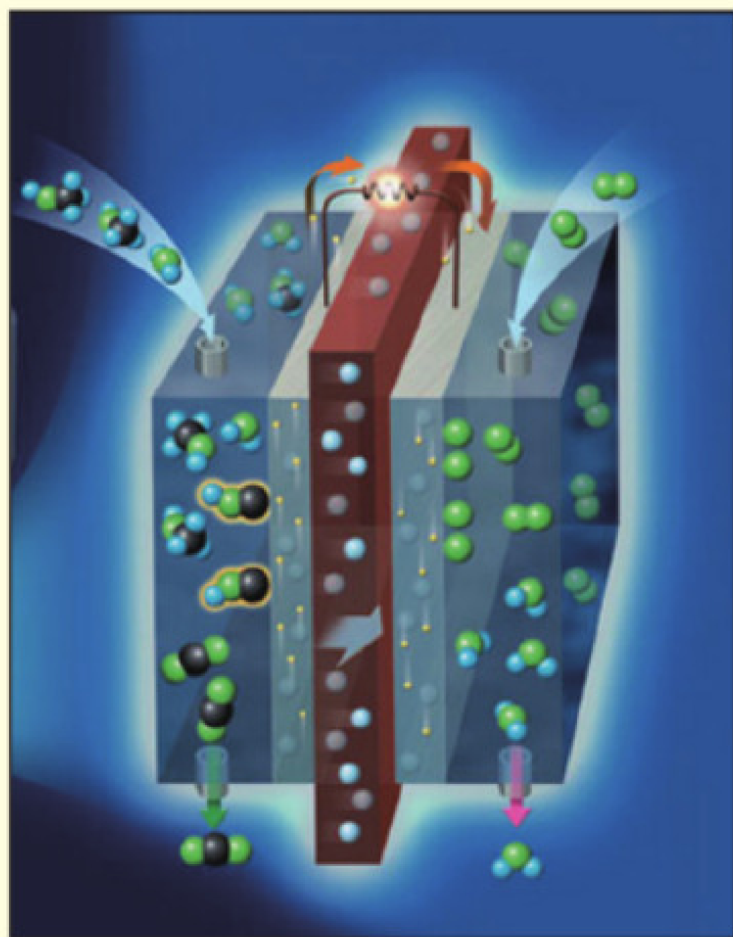
在化学电池中，根据能否用充电方式恢复电池存储电能的特性，可分为一次电池和二次电池两大类。其中，一次电池也称原电池，它是指电池制成后即可产生电流，但在电池的电量用完后（放电完毕）即被废弃，像碳性碳锌电池、碱性锌锰电池这些电池就是一次电池，另外还有锂电池、银锌电池、锌空电池、锌汞电池和镁锰电池等。

二次电池又称蓄电池，或可充电电池，它是指使用前须先进行充电，充电后可放电使用，放电完毕后还可充电再次使用的电池。其可反复充电使用的次数，视不同类型的材质而不同。

可充电电池按制作材料和工艺上的不同,常见的有铅酸电池、镍镉电池、镍铁电池、镍氢电池、锂离子电池。其优点是循环寿命长，它们可全充放电200多次甚至上千次或更高。由于结构稍复杂一些，因此早期可充电电池的负荷力要比大部分一次性电池略低一些，但目前已经有很大改观。另外的问题就是我们前面提到的，早期可充电电池如普通镍镉、镍氢电池特有的记忆效应，造成使用上的不便，常常引起提前失效。

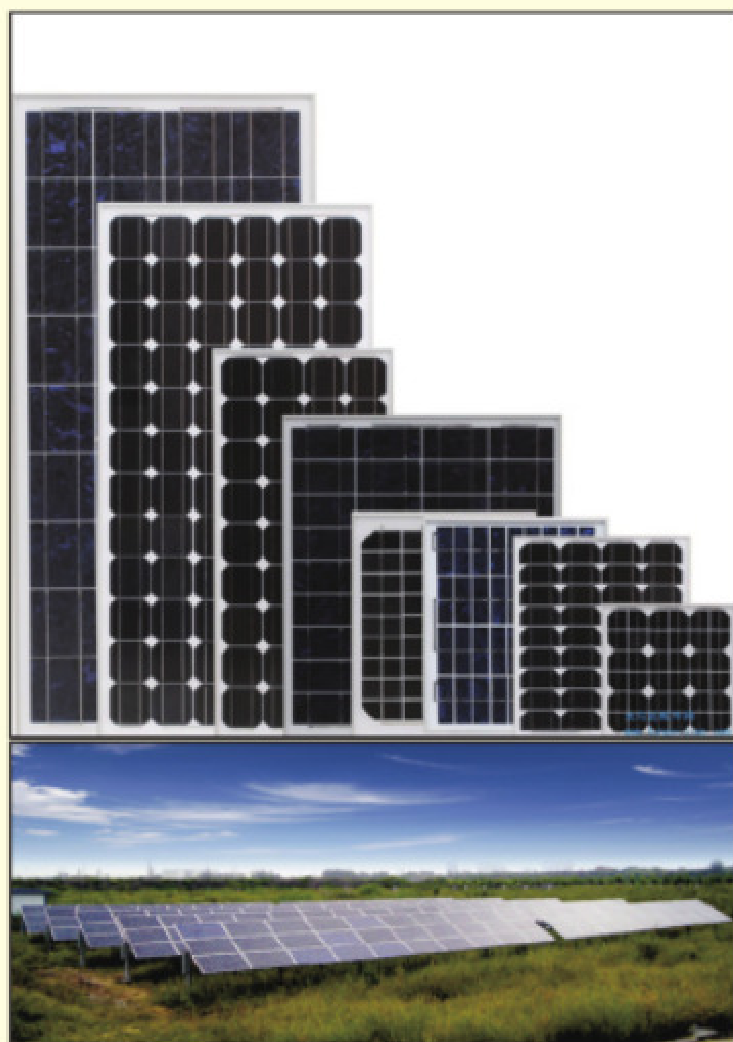
4.燃料电池

燃料电池是一种将燃料（如燃料油或氢气等物质）的化学能，通过类似其燃烧过程，但要缓慢得多的电化学反应，直接转化成电能的装置。它具有转换效率高，可添加燃料长期使用，污染较小等好处（例如氢氧电池反应排出的只有纯净水）。但在小型化和安全性上还有许多没有解决的问题，所以燃料电池大部分用于工业和大型设备，而民用数码市场中仅有多年前东芝用来展示的笔记本上装载了尚未成熟的产品。


燃料电池示意图

5.染料敏化太阳能电池

染料敏化太阳能电池被认为是21世纪可能取代化石能源的可再生、低能耗（价格）的关键能源技术之一。很大程度上，它的优越性来源于对自然界的光合系统的模拟，即把需要很大空间尺度的可见光吸收过程和要求高纯度、小尺度以降低电子散射的电子收集过程分开，达到各自的最高效率。难题在于如何在同一系统同时实现这两种功能以及如何有效地提高它们的效率。


太阳能电池板和电池组

充电电池——镍镉、镍氢、锂离子的逐代递进


镍氢电池造型多样，应用广泛

由于数码产品应用的频繁性和较高的耗电，除了一些追求野外应用能力的产品外，绝大部分都选用了可充电电池，以节约用户的使用花费，并减少大量废弃电池造成的污染。

目前我们常接触到的充电电池主要有镍氢（代号Ni-MH）和锂离子（代号Li-ion），其中镍氢电池是从镍镉（代号Ni-Cd）充电电池改进而来的。早先的镍镉电池虽然具有良好的大电流放电特性，以及可反复充电次数较多的优点，但由于镍镉电池在充放电过程中如果处理不当（而这所谓的“不当”，其实在数码设备的日常使用中会频繁出现，例如我们的大部分数码设备都不可能一直开到完全没电，而急用时也经常无法等待其完全充电）因此记忆效应不可避免，使电池寿命大大缩短。同时其采用的镉也是剧毒的重金属元素，生产和废弃时严重破坏生态环境，这时就出现了镍氢电池，众多的缺点使得镍镉电池已基本被淘汰出数码设备电池的应用范围。

镍氢电池是镍镉电池的代替产品，它保留了镍镉电池的各项优越性能，在电学特性方面也与镍镉电池基本相似，而且能量密度更高，可存储更多的电量，这意味着使用同样大小的镍氢电池能有效地延长设备的工作时间。此外，它大大减小了镍镉电池中存在的记忆效应，这使得镍氢电池不但可更方便地使用，而且循环使用的次数更多，一般能达到500次以上充放电使用。由于镍氢电池不再使用镉，因此也不存在重金属元素对环境带来的污染问题。而在价格方面，由于目前镍氢电池已多次改良，并且有三洋等大厂商的巨大生产量，所以价格和镍镉电池差不多，同样具有廉价实用的优点。

尽管锂离子充电电池的价格相对来说比较昂贵，但由于它具有重量轻、容量大、记忆效应低等的优点，因而还是得到了广泛的使用。锂离子电池的能量密度很高，它的容量是同重量的镍氢电池的1.5～2倍，而且具有很低的自放电率。在镍镉、镍氢和锂离子这3种电池中，镍镉电池每月自放电率为15%～30%、镍氢电池为25%～35%，而锂离子电池的电量每月才流失2%～5%。

由于镍氢充电电池多以五号（AA）或七号（AAA）电池形式出现和被广泛使用，因此我们日常接触到的充电电池也就有了五/七号电池和锂离子电池这两种。而这两种充电电池究竟孰优孰劣呢？其实，它们孰优孰劣没有具体的区别，因为它们都有各自的优点和缺点，以及都有其适用范围。一般来说，使用AA电池的数码设备多是低端的产品，而AA电池本身具有价格低廉的特点也很切合选购这些设备的用户选用。此外，由于AA电池是一种电池的大小规格，它包括有碳性、碱性和镍镉、镍氢甚至锂离子电池，因此当使用的AA充电电池电量用完之后，还可通过购买适当的电池（例如大容量的碱性电池）应急，这点对需要长时间在室外甚至野外工作的人很重要，例如一些高端单反相机就采用AA电池或支持AA电池仓/手柄。

相比之下，锂离子电池的价格就比较贵了，一般4节2300mAh镍氢五号充电电池加上充电器也只需120元左右，但是1节1390mAh的锂离子电池往往就约160元的价格了。此外，锂离子电池往往是数码相机之类设备的内置电池，它的大小规格没有得到统一，因而如果想再购买一节锂离子电池备用，往往需要到特定的商店中选购适合设备大小、型号的锂离子电池。而当设备的锂离子电池的电量都用完之后，必须对电池重新充电后才能使用，所以在价格和灵活性这两个方面，五号充电电池占有优势。

但是，在同样电量的情况下锂离子电池往往比AA电池要轻一些，而且由于锂离子电池在记忆效应方面也比镍氢电池好一些，因此它比镍氢电池充电更方便，理论上其循环使用次数也比目前以镍氢为主的五号电池多。此外，由于锂离子电池的电压多是3.6V甚至7.2V，在同样电量（mAh）的情况下，锂离子电池更耐用。我们知道，一节电池标称的容量是放电电流和放电时间的乘积，但它的功率（瓦时，代号Wh）却是电压（伏特，代号V）和电流的乘积，换言之，在同样电流的情况下，电压更高的电池，其功率也会更高。

但这里必须提醒大家。千万不要迷恋大容量产品，现在的技术水平还无法完全保证大容量产品的安全性，一般手持设备，如手机、MP4等电池容量如果超过2000mAh就已经很危险了。这些产品绝对不能在过热的情况下使用，如一定要充电时使用，也要对电池异常状态保持警惕，人家那个“小型手雷”的称号可不是浪得虚名。



锂离子电池可以做得轻薄小巧，但价格较贵



可安装AA电池的单反相机手柄



Q&A

1.台式机中也有锂电池？

你可能想不到，锂电池是由发明家爱迪生发明的。正是它的出现使得电子产品做的越来越薄，越来越轻。

除了我们常见的手机、数码相机中的可充电锂离子电池，其实很多地方都有锂电池的身影，比如电脑主板上的纽扣电池、方块装9伏层叠电池，不过这两种电池都是锂—二氧化锰电池，不同于锂离子电池，是不可充电的。我们常见的纽扣电池可以储存3年以上，体积小巧，非常适宜在各种电路中长时间工作。

电子产品中常用纽扣电池来保存BIOS等基本信息→



2.电池为什么会爆炸？

由于目前电池中仍存在高膨胀系数的液体或气体以及可燃物，而现在的充电电池基本是全密封结构，过大容量产品一旦出现自加热等情况，很容易使这些物质膨胀造成爆炸和燃烧。

而常用的锂离子电池中，含有非常活跃的锂元素，尽管为了安全并不含有单质锂，在反应中仍可能出现一些意外情况，据称早期的锂离子电池在充电时就经常出现燃烧的问题，现在都为此加入了能够抵制锂元素活跃的成分。如果电池充放电出现问题，再没有有效的保护电路（通常假电池都会把这部分省掉，以节约成本），严重的爆炸事件就很容易产生了。

除了购买高质量的电池之外，还应选用高质量的充电器，充电完成后不要持续长时间连接充电器。而在使用中应避免导体直接连接正负极，特别是小心进水，远离火焰或高温、暴晒的地方，随时注意是电池否有异常的发热或鼓包现象。



恐怖的电池爆炸

3.新的锂离子电池真的需要"激活"么？

锂离子电池充电速度较快，仅需1～2小时充电即可达到最佳状态；同时，它的漏电量极少，即使随意放置1～2周后再拿出来用时，一样能发挥电力、照常工作。此外锂离子电池几乎没有"记忆效应"，所以锂离子电池可以在未完全放电的条件下充电而不会降低其容量。

加上正规锂离子电池在出厂前都进行过多次充放，因此完全没有必要在首次使用前进行"激活"。即使发现首次使用中电量较低也不用担心，一般并非是漏电所致，而是厂家将其设定为半满状态出厂，以防止较长存储时间内出现意外情况。相反，如果是使用不规范的充电器长时间的充电，很可能在首次使用中便损坏了锂离子电池。



注意锂离子电池的电压

4.是谁偷走了充电电池里的电？

五号（AA）或七号（AAA）的充电电池，放着没用，电池里的电居然就没了，难道这些五号充电电池有问题？这你还真说对了，其实，目前可充电的五（七）号电池大都是镍氢或镍镉电池，而不是锂离子电池。其主要原因就是电压问题，锂离子电池电压较高，而五号、七号电池的标准放电电压仅有1.5V，充电电压是1.2V。另一方面，锂离子电池安全性较差，所以它对设计要求很高，制作成五（七）号电池成本太高。虽然我们可以看到笔记本电池里的"电芯"就是类似于五号电池的封装形式，但它是不能代替普通五号电池的。

至于放着不用就没电，其实就是充电电池的"自放电"现象，我们前面已经提到锂离子电池的自放电率很低，但镍镉电池却达到30%/月，镍氢电池甚至达到了40%。所以普通的五（七）号充电电池充完电就抓紧用吧！

节能续航大作战

笔记本篇

1.选好计划是成功节电的第一步

以Windows7操作系统为例，单击系统托盘区的电源图标，将会弹出如图1所示的浮动窗口，这里提供了三种不同的电源计划。默认设置是"平衡"，即计算机长时间处于闲置状态时，自动切换到较省电的运行模式，这是一种比较智能型的电源计划。如果选择"高性能"，系统将尽量长时间运行在最高性能状态下，响应速度最快，当然耗费的电量也是最大的。显然，为了最大限度地节省电池电量，应该选择"节能程序"，这一计划可以使电源消耗最小化，不过此计划会在一定程度上降低系统的性能，很难两全其美。





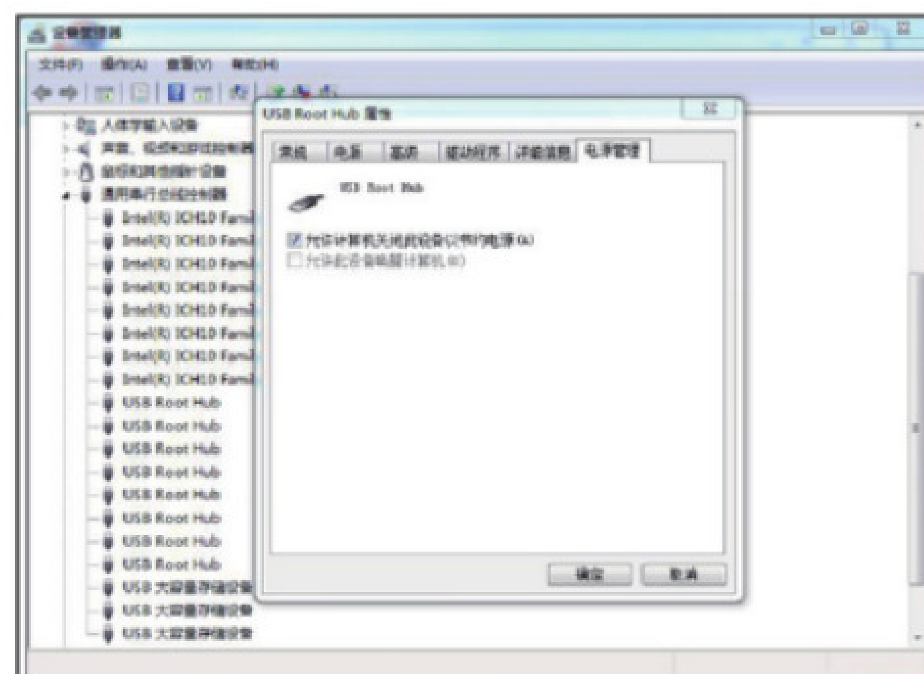


2.不要为美丽付出代价

在享受美轮美奂的Windows Aero主题之时，我们为这份华丽所需要付出的不仅是内存的占用，还会影响到电池的续航时间，如果你不想返回传统的Windows经典主题，那么可以停止Aero的透明效果，注意这里不是指关闭Aero。

右击桌面打开个性化窗口，点击下方的“窗口颜色”按钮，在打开的设置窗口中，取消对“启用透明效果”项的选择，确定后返回。这虽然去掉了透明效果，但是Aero的华丽依然在，并且大大节省了显卡负担，最终达到节电的目的，当然彻底关闭Aero效果会更省电。

3.关闭不必要的耗电设备

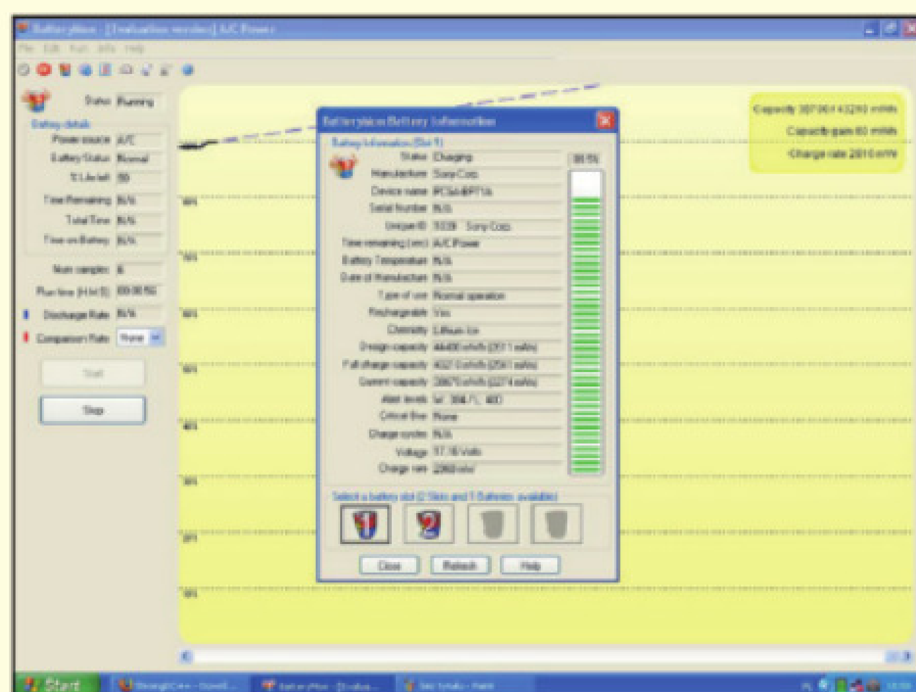


许多通用串行总线(USB)设备，例如USB接口的可移动存储设备(闪存盘或移动硬盘)、USB接口的鼠标，只要一连接到计算机就会开始用电，其实对于本本而言，完全可以使用触摸板或指点杆来代替鼠标，或者也可以使用Tablet笔来节省电量，对于USB闪存驱动器，不使用时也完全可以将其关闭或拔出。

在Windows7中，从设备管理器中打开“USB Root Hub”属性对话框，切换到“电源管理”选项卡，可以发现这里有“允许计算机关闭此设备以节约电源”复选框，通常已自动勾选，如发现此项没有选中，最好手工勾选上。

4.找回失去的容量和时间

笔记本最大的优势是移动性，而提供这一切的基础便是电池。在节能技术以及电池技术暂时难有突破的时候，充分优化电池并且掌握一些相关的使用技巧将很有帮助。然而笔记本电池使用时间长了，就常常充不满，甚至显示电池损坏，因此必须在使用时特别注意一些技巧。



BatteryMon软件

选择最佳的修复时机

笔记本电池出现老化现象是无法避免的，几乎所有的修复方法都是使用“深充深放”的原理，以此来缓解电池记忆效应。但是不可否认，深度的充放电操作对于笔记本电池本身并没有好处，是一种不得已而为之的方法。如果电池续航时间仅仅减少了几十分钟，那么应当谨慎采取这种操作方法。此外，厂商已经对电池进行了最优化，不存在自行深度充放电可以再次提升电池容量的说法。但是究竟何时需要深度充放电是很难掌握的，毕竟每次使用时所消耗的电力并不一样，因此建议大家借助BatteryMon这款专业软件（http://www.passmark.com/download/index.htm下载）。

BatteryMon是一款专门针对笔记本电池监视的小软件，特别对于那些没有内置电源管理芯片和软件的机器，它无疑帮了不少大忙。BatteryMon最大的特色是可以显示放电曲线，并且安装后会自动运行。一款性能良好的电池一定会有着非常规则的放电曲线，如图所示，基本上每下降一格的时间大概都是相同的。而如果发现有十分异常的跳动，那么就很有必要进行电池“深充深放”修复。

“深充深放”的基本方法

电池校正是对付衰老电池的有效方法，一般而言，各个品牌的笔记本都会有专用的电池校正软件。譬如IBM的ThinkPad系列就有专用的放电软件，不过该程序需要重复3遍，耗时9～12小时才能得到最好的效果。

如果不巧没有专用的放电软件，那么可以关闭BIOS以及Windows中的电源管理功能，然后在不运行任何程序的情况下将电池耗尽，接着在开机状态下充电到80%左右，反复几次后也等于是手动“深充深放”。事实上，这种做法的目的是让电池持续小电流放电，而这种放电状态在我们的日常使用中是不可能达到的，其效果与那些专用的放电软件基本一致。



笔记本电池管理软件

手持、数码篇



旅游时为数码设备携带的电池真不少

我们身边的手持产品可真不少，那天看到初中生的书包中都装着MP4、手机、MP3和PSP，很是让笔者羡慕。数码产品的普及速度远远超过人们的想像，作为现代打工仔，不可能没有手机；无车一族要在路途上花费很长的时间，不可能没有数码娱乐设备（有的时候手机也充当了这个角色，比如笔者的iPhone）；而有车一族会不会额外添加一台GPS呢？


外挂电池

其实关于它们的节能方法已经算是老生常谈了，比如以手机来说无非就是关闭外围设备：蓝牙、Wi-Fi，再者就是降低屏幕亮度，取消后台运行的程序，不要使用动态屏幕保护等，说句通俗的就是：地球人都知道。低端数码播放设备可调节的比较少，也就是音量与亮度。很多人为了更持久的播放时间，都义无反顾的这么做了，但在这里笔者的建议是：其他的随便动，但屏幕亮度或手机屏幕环境自动调节功能尽量不要动，否则长时间使用会很可能造成视力受损，费电就费电吧，为了多使用一会儿而毁了最重要的器官是最得不偿失的（这算是免费赠送的健康建议）。

除了在设备上下功夫，我们可以额外的去购买原配或兼容电池，而不可更换电池的产品只能依靠外挂电池、外挂电池背板（常见于iPhone手机，近期三星也为自身手机推出了一款相关产品）等外围设备来辅助解决电力问题，虽然增加了出行的随身携带量，但对长途旅行还是很有裨益的。

兼容电池的选购

国内的兼容电池市场比较杂乱，不乏精品，但也不缺鱼目混珠之辈。在选购时，请大家保持以下几个原则：不贪图小便宜、不迷信大容量、选择品牌产品、及时验证真伪。国内市场中兼容电池最为出名的品牌应该就算是品胜了，它的产品线极为广泛，不夸张地说知名手机、相机都可以在品胜的产品线中找到对应的产品。另外其电池盒和辅助电力设备型号、容量也是多种多样。除此之外劲量也是不错的选择，尤其是它推出了怪物级别的XP18000，其18000mAh的容量足以为普通笔记本电池充上好几次电。



劲量XP18000

数码伴侣这样的产品多是依靠强制电池放电为其他产品服务，所以受限于高低电压差等问题，它所能输送的电力要少于标称值，实测1800mAh的产品可以输送约1580mAh左右。另外在选购时需要注意该设备是否使用USB接口作为输出接口，USB接口的兼容性最好，就算选购的产品没有配对应设备的线缆，我们也可以使用数码原配线缆进行工作。

总结

电力的产生催生了各种现代科技，也让我们的生活更加舒适，电池则为我们填补了市电所不及的生活中的各个片段。在多年的发展中，它经历了形状、介质、容量甚至原理等各方面的提升。虽然它支持着越来越先进的数码设备，让我们的生活更加多彩，但在背后却是很多难以逾越的困难。

目前的化学电池在现有材料下已遇到了发展瓶颈，虽然现在我们使用的电池已经少了很多重金属，但它们对环境的危害还是非常严重的。且我国缺乏完善的回收再利用系统，人们已经养成了随意丢弃AA电池的习惯。想在垃圾堆里面将它们一一挑拣出来可不是件容易的事情。绿色环保早已不是新课题，但环境的持续危害、自然的报复仍让人类不断品尝着自己酿出的一个又一个苦果。

而电池的续航时间，其实也就是容量或效率问题，也仍然没有得到很好的解决，虽然IT厂商在努力开发低耗电高性能产品，但在最基本的屏幕大小和亮度、芯片速度等方面，能量守恒定律还是无情的发挥着效力，必须提供足够的能量才能进行驱动。在化学电池转换效率和能量密度已接近极限的今天，续航能力最出色的笔记本、上网本或平板电脑也只能保证10小时的低强度使用，和商务娱乐用户的实际需求，无线化生活的梦想都相去甚远。因此市场正急迫的等待新一代高容量、更环保、易使用电池的诞生。


无线充电设备

当然除了新电池之外，还有个解决办法，那就是无线充电技术，据称这一技术现在已经接近于实用状态了，如果能在几年内快速普及的话，至少在城市中，人们出行便不会受限于电池续航时间了，那么，无线改变生活的口号是真的可以喊响了。不过——辐射？什么辐射？我看不到耶，这个问题下次讨论吧！



■北京 狂暴鸭

市场聚焦

全面战争——智能数码设备新时代

作为全球第一站，爱可视（Archos）在北京发布了其全系列的新一代平板电脑，而在这次的发布会上，爱可视在少有地提供了挑战iPad的10.1英寸机型的情况下，却在刻意淡化这一所有平板电脑产品都无法回避的强劲对手。因为爱可视本次发布的多达5种屏幕尺寸，近10种型号的平板电脑，不仅将针对我们已经熟知的平板电脑，而且还是对MP3、MP4、MID，甚至家庭高清播放器，HTPC市场的全面挑战。



在爱可视的新产品线中出现了最小2.8英寸屏幕和3.2英寸、4.3英寸的三款相对较小屏幕的产品。其中2.8英寸产品仅重68g，但和3.2英寸、4.3英寸版本一样采用了800MHz的高频处理器，配置触摸屏与智能操作系统，具备无线上网能力。这样的配置让人不禁想起了一款更加出名的，同样应用了手机智能操作系统，但却不能打手机的MP4——iPod Touch，而后者因为物美价廉,在内地成为了喜爱iOS操作系统，但却不愿或不能购买iPhone手机的用户最完美的替代品。

而这些在799至1000多元价位上的产品，价位接近市场中的类似尺寸音视频产品，但却拥有Wi-Fi网络、邮件收发、VoIP电话、日常事务管理、各种商务处理能力。它们其实已经变成了一种音视频表现较好的PDA或MID类产品，但更加时尚、易用甚至更加便宜。想像一下，当我们在旅途或家庭中观赏音视频时，可通过Wi-Fi网络或用蓝牙连接手机进行3G上网，随时收到邮件、随时整理个人事务甚至处理办公文件，更重要的是，即使知道要处理这些事务，也完全可以只携带这些小型娱乐设备出门。

而除了对小型便携产品的冲击外，爱可视又为我们展现了平板的另一种应用，在其他厂商平板电脑仍在或挑战或回避iPad之时，爱可视却并未执著于平板电脑市场的纠缠，而是将对手瞄准了家庭高清播放器和HTPC，例如其7英寸产品提供了250GB版本，带有HDMI接口，配合爱可视的一些软硬件设计，它不仅可连接电视、显示器进行大量的视频播放，甚至在连接蓝牙键鼠和Wi-Fi无线网络后，完全可作为一台家庭媒体中心使用，而其背后的自带支架让其在观赏视频或处理文件时也更舒适一些。



除了通话功能外几乎与iPhone毫无二致的iPod Touch

当然爱可视这次展示的新产品线远非完美，例如其中没有内置3G技术的产品，而是通过蓝牙连接手机进行3G上网，这一方式尽管可以和手机共享数据套餐流量，但在功耗和使用便捷性方面还是存在明显缺陷。

另外其多点触控技术仅在最高端产品上应用，且触感调整与触摸屏配置上也存在一些缺陷，在操作系统界面上仍存在较频繁的误触，手感较生涩，多点触控也很少能用到。而它们虽然采用了较新而且功能强大Android2.2操作系统，但Google日前却表示目前版本的Android仍是强调手机应用，在大屏幕的平板电脑上存在着一些难以解决的问题，在非常重要的操作体验上也与iOS系统有明显的差距。

相对于苹果系统来说，可进行Android系统设计和制造的厂商都要多得多，后续的各品牌类似产品将源源不断地出现，我们相信随着软硬件的完善，这些产品在功能、性能、人机工程、价格成本等方面会更加出色，而随着这些产品的全面出击，其与各种数码设备的对抗将是最近几年内数码市场中非常值得关注的事件。很明显，平板电脑向更低阶产品和家庭数码市场的扩展将是未来的趋势之一，而且正像我们常说的那样，这一趋势和相关产品将极大改变我们的生活。



采用10.1英寸屏幕的产品

业界风云

索尼的SD卡战略



最近的CES发布会上，索尼终于宣布今年开始对SDHC/SD卡提供支持，新推出的Handycam摄像机和Cybershot照相机中将加入SDHC/SD卡插槽，不过它并仍不承认彻底的失败，而是在这些产品中仍然保留记忆棒插槽，希望依靠TransferJet技术等独有优势来吸引消费者。

而索尼也推出了自有品牌的SDHC、MicroSDHC（TF）卡产品，并将于明年1月底开始在美国和日本市场上市，包括市面中常见的2GB到32GB容量，均为Class 4速度标准，支持CPRM版权保护，并附赠Memory Card File Rescue照片恢复和x-Pict Story for Memory Card逐帧短片制作软件。索尼的2GB/4GB/8GB/16GB/32GB版SDHC存储卡预计售价分别为15/30/45/80/160美元，MicroSDHC（TF）卡的价格也比较接近。



松下发布M4/3系统摄像机

即使在同样的像素数下，摄像设备中感光元件的尺寸差距也会给画面效果带来相当明显的差异，这就是单反相机和消费级相机的区别。而随着各种大尺寸感光元件在中高端相机上的成功，摄像机终于也开始行动了。

松下的AG-AF105采用了其相机的4/3模式感光元件，它不仅拥有更大的感光元件，而且还可直接使用Micro 4/3卡口镜头，当然也可通过转接环使用35mm相机镜头甚至专业电影镜头。这款产品将在今年12月面向专业市场发售，机身标价83.79万日元，折合人民币6.7万元左右。

非英语国家Windows Phone 7服务恐将缩水



也许是在服务的覆盖面和一些软件准备上存在问题，Windows Phone 7系统的发布初期，将在一些非英语国家限制部分服务，如Xbox Live服务、Zune支持等，甚至很可能支持显示本地语言，但并不提供本地化菜单。

估计这些受限服务会逐渐开放，但至少在初期，这一措施对包括中国在内的很多地区消费者都会产生很大影响，毫无疑问会不利于其在这些市场的销售。

热点速递

iPad Wi-Fi版国内上市

苹果的iPad在千呼万唤下终于在9月17日正式登陆内地市场，价格远没有曾经透露的那样低，但也没有水货那么高。苹果官方公布的价格中，最低配的16GB价格为3988元，32/64GB版本为4788/5588元。不过商家会不会对“果粉”狠下杀手，宰一笔再说，这也很难讲。



奇趣古怪

机械手机还是机械钟表

据称一家法国公司正准备推出一款机械手机表Celsius X VI Ⅱ（好奇怪的名字），Celsius X VI Ⅱ在瑞士巴塞尔钟表展上正式发布，官方近日公布了一些照片，从照片看，这款翻盖手机的正面采用了部分透明设计，用户可以看到正面部分是一个钟表，同时能观察内部机械部件运行的情况。而从图片看来，手机的按键也采用了机械按键设计，屏幕以目前的标准看小得可怜，说实话，笔者觉得手机部分根本就是MOTO的“史前”产品V998。



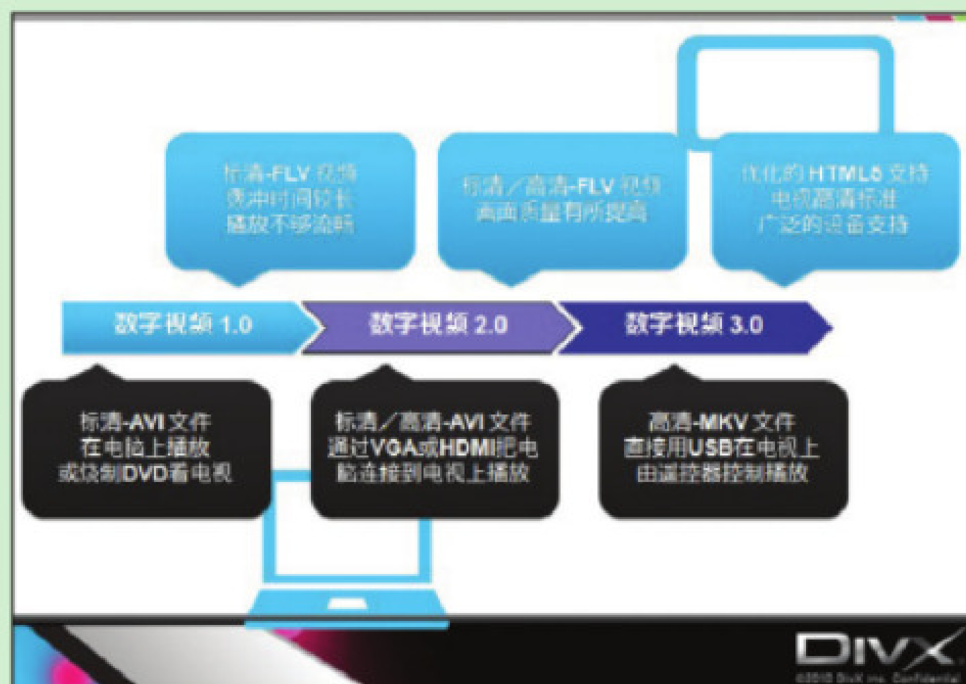
该手机——或者应该说是钟表的售价达到了30万美元，有钱人的品味还真是很难理解呢。



头牌新闻

DivX开拓中国市场，数字视频迎来“3.0时代”

■本刊记者 小白



2010年9月17日，业界领先的数字媒体公司DivX在北京召开了一次小型的媒体见面会，由其产品市场经理Porfirio Landeros演示了最新的DivX Plus 2.1 Beta（网页播放器）等软件，并讲解了“DivX 生态系统”等内容。同时DivX还提出了“数字视频 3.0”概念，它包括支持HTML5、高清MKV等最新技术，并强调简单便捷的使用体验，例如USB设备中的DivX高清视频能用电视直接播放。

其中DivX Plus 2.1 Beta的演示引人注目，其视频解码性能十分优秀，当使用其“HiQ”播放网页高清视频时，处理器的占用率仅在10%左右，而同样为硬解码的Flash播放器则需约50%。当记者问及性能差距为何如此巨大的原因时，Landeros先生自信地回答：“编码和解码是我们的最擅长的领域，虽然Flash Player 10.1也支持硬解码，但是我们的性能始终更好，是用户更好的选择。”不过他也坦诚地指出，这种差距会因硬件配置不同而有所差异，而且目前支持‘HiQ’技术的网站仅有8家，其中国内知名的“优酷”“土豆”等网站目前还不支持。

“DivX 生态系统”则是其正在蓬勃发展的社区型生态圈，它由互联网上采用DivX格式的视频、拥有DivX认证的设备，以及DivX提供的丰富软件组成。在DivX技术支持下，各种视频、设备和软件相互促进发展，会上Landeros先生用来展示的高清数字电视即为海信（Hisense）生产，它也是国内首批获得DivX认证的产品之一，DivX承诺会进一步开拓国内市场，国内消费者未来有望购买到更多获得其认证的产品。（注：获得DivX认证的产品可完美支持采用DivX技术的音频、视频）。P



硬件店

奥林巴斯E-5发布

2010年9月，奥林巴斯（上海）映像销售有限公司宣布推出E系统可交换镜头型数码单反相机的旗舰产品E-5，成为继奥林巴斯E系统单反的第三代掌门机型。E-5采用轻质且坚固且密封出色的机身，配合奥林巴斯ZUIKO DIGITAL镜头的防尘防溅保护设计，还搭配了SSWF超声波除尘系统，非常适合在复杂多变的气候环境下使用。E-5采用成熟的4/3技术标准、配备了新研发的光学滤镜和新型“TruePic V+”影像处理引擎。配备采用双轴旋转系统的3英寸VGA HyperCrystal液晶显示屏，帮助用户可以从多角度轻松取景构图。E-5能够拍摄最高1280×720@30fps的高清影像，并同步进行线性PCM的无压缩数字格式录音，支持HDMI输出。



捷波悍马HA09-R2主板“开核”上市

捷波悍马HA09 R2主板基于AMD 890GX+SB850芯片组设计，板载了性能最强的集成显卡ATI RADEON HD4290，显示核心频率设定在700MHz，板载128MB DDR3显存，支持DX10.1API，提供完美的1080p高清回放。SB850南桥可原生支持6个SATA 6Gb/s接口，RAID模式，并提供了多达14个USB 2.0接口。主板支持AM3接口六核弈龙Ⅱ处理器处理器，并且提供对即将发布的全新六核心的支持。主板采用了豪华的10相供电设计，全固态富士通电容搭配全封闭式电感，支持双路×8模式交火。



奥特蓝星M102让音乐停靠在“码头”

M102是北美音频产品制造商奥特蓝星今夏推出的新产品。金色的logo配上充满简约意味的几何图形，使其外观富有质感，非常紧凑。M102音箱底座具有充电功能，并可以与全苹果产品接驳，享受iPhone和iPod音乐的同时还能充电。其GSM屏蔽功能，使iPhone无需切换到飞行模式使用且收听无干扰。它具有适用于苹果全系产品的“Alarm Rock”个性化闹铃软件，可与苹果产品配合让音箱成为数字闹钟。市场参考价：599元。



富士通发布LIFEBOOK AH530笔记本电脑

富士通个人电脑推出了全新款笔记本电脑——LIFEBOOK AH530。针对高端游戏玩家、家庭高清娱乐用户最新开发的15.6英寸全键盘设计笔记本电脑，配备ATI最新的1GB大容量显存。它秉承了日系产品所特有的简约和轻薄设计，15.6英寸的LIFEBOOK AH530仅重2.4千克，AH530配备了Intel酷睿i5-460M处理器，ATI最新的1GB显存RADEON HD550v移动显卡，具备500GB和320GB两种容量的硬盘配置，外加具有双层刻录功能的DVD Super Multi刻录机。采用全尺寸的键盘，并附带小键盘设计，内嵌130万像素高清摄像头和麦克风。



HTPC首选，华硕顶级880G

华硕近日针对HTPC玩家推出了一款采用880G芯片的Mini-ITX板型主板，M4A88T-I Deluxe。Mini-ITX板型能够让玩家组建更为小巧的HTPC，同时880G芯片还能够提供性能更好的高清解码能力。为了节省空间，它采用了笔记本内存插槽的设计，板上还提供了一个PCI-E 2.0×16插槽，可升级性能更好的显卡。主板集成了Wi-Fi网卡，支持WLAN 802.11n标准；而内建蓝牙功能也可轻松与其他蓝牙装置分享数据。市场参考价：799元。



理光CX4闪亮登场

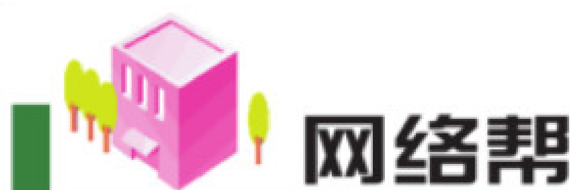
近日理光公司推出了全新便携式数码相机——CX4，设计独特，机身具有模制曲线，可以轻松滑入口袋，配备了高倍放大10.7倍、28~300 mm光学广角变焦镜头，并提供六种艺术化特效的“创意拍摄模式”。秉承“每天不离手的拍摄工具”理念，全新的理光CX4在加强了专业化功能的基础上强化了相机整体的便携性，在连拍模式下可达到5帧/秒（fps）的突发数据传输率。利用微距拍摄功能，可在变焦至相当于35mm相机的31mm焦距时，拍摄近至1 cm的物件，远摄端也可近至28cm，而加强的三倍防抖让影像更清晰。



软件圈

瑞星中标某中央单位涉密网络

近日，瑞星中标某中央单位涉密网络，为其垂直管理的40余个省级内网和主网连接提供安全保护。这是近年来少见的高等级涉密项目，需要在全国省级单位、计划单列市等相关内网安装部署，对于参与竞标厂商的安全等级、品牌信誉、技术实力等诸多方面都有非常严格的要求。针对此次招标，该中央单位组织了国内顶级安全专家组成评审委员会，对主要厂商的数十款安全产品进行了长时间的严格检测，主要指标包括查杀特种木马、主动防御未知病毒、网络安全管理、超长时间稳定运行等多方面，结果表明，瑞星杀毒软件网络版查杀能力强，可主动防御未知木马，并完全展示了“云安全系统”带来的快速查杀新病毒能力。瑞星安全专家表示，随着网络贸易的发展，无论是中小型企业还是高端企业，对于安全的需求都有大幅增加。而且随着安全行业人才的积累和技术的发展，国内安全厂商也在逐步向高端市场渗透。相对于国外对手，国产厂商做高端企业安全产品，无论从网络兼容、产品兼容，还是从产品性能和二次开发，都有较大的优势，有效应用这些优势，将会加强自己的市场地位。此外9月瑞星发布了“互联网钓鱼数据报告”，报告显示每天约有420万网民遭遇钓鱼网站，通常表现为“QQ中奖”“淘宝茶叶卖家”和“减肥网站”等。而像假新浪微博、假开心网等模仿热门网站的假网站，在钓鱼网站中所占的比例正在快速上升。



网络帮

Phpwind打造“开放·共赢·可信赖”的中小网站生态链



9月8日，阿里巴巴旗下通用型建站软件phpwind在北京举行“搜索新商机，迎接新朋友”全国巡回地面交流会起航之旅发布会，Phpwind、淘宝联盟、新浪微博、淘宝商城10大品牌、20多家地方与行业网站出席会议。Phpwind CEO王学集表示，phpwind将和新浪微博、淘宝联盟合作，为中小网站提供内容运营、电子商务等多方位资源。据悉，phpwind将举办持续3个月的全国巡回地面交流会，覆盖24个省份共40个城市，把资源推荐给更多中小网站，帮助中小网站建立良好的生态环境。作为活动终点站，phpwind将在12月份在杭州举行一场大规模的地方和行业网站发展大会。

互动百科iPad APP成中国维基峰会亮点

9月17日，中文百科知识网站——互动百科与南开大学共同主办的“第二届中国维基行业峰会暨第三届互动百科用户大会”在天津拉开序幕。来自国内多个领域的专家与维基从业者共聚一堂，就维基行业的现状与发展展开了深入讨论。会上，互动百科正式对外公布了全球第一款基于苹果ipad的中文百科应用——互动百科ipad app，以其独特的技术创新性及优秀的行业前瞻性成为峰会的最大亮点，引起与会者的广泛关注。互动百科ipad app首页中，设置了锐词榜、焦点词条、焦点图片等栏目版块，在ipad进入中国后，所有的ipad用户都能借助其新颖便捷的操作模式，随时随地的查询、浏览最新的网络热词、焦点词条和焦点图片，以了解时下最新的社会动态和资讯。



晶合快评

防不胜防啊

■晶合实验室 电子土豆

一场细雨下来，九月中旬的京城俨然一夜从夏入秋，闷热的“秋老虎”被扫荡殆尽。然而对厂商来说，“金九银十”却是一个热卖的季节，尤其是笔记本和数码产品的销售，随着大学新生的入学和十一长假的到来，逐渐进入高峰。这固然是一个守法商家丰收的季节，但也是奸商们“大展宏图”的季节。

朋友J君在中关村从事软件开发多年，属于资深“IT从业人员”，对硬件也算了解一二，前不久欲为老妈买一台笔记本电脑，权作中秋之礼（孝子啊，人家都送月饼，他送月“本”）。这天上午，J君在QQ上与土豆交流多日后，终于圈定A品牌某实惠热卖机型A1，市价约3500元，经销商最低报价33XX元。出于对如今中关村“水深火热”购物环境的头大，土豆推荐J君去某红得发紫的B2C网站购买，当日此机型标价3499元（啥都不送），并建议可趁午休时间去“村里”看看样机再回来下单。

一小时后，土豆接到J君电话，说正在村里某经销商处，让帮忙查询与A1机型非常相近的同品牌A2机型的配置和参考价，当时就觉得奇怪。于是Google一番，发现A2与A1相比，不过是把N卡（NVIDIA）换成了同等级的A卡（ATI），其余设计和配置完全一样，报价却比A1高500元以上，显然有水分，B2C网站上A1、A2机型的销售数量差别也证实了这一点。土豆将此情况告诉J君，让他还是买A1。10分钟后，J君再次致电，问佳能某款低端单反数码价格，土豆更是诧异，同为何看笔记本要问数码相机价格。J君答曰，这家经销商A1机型报价比网站上低100多块还送笔记本包，于是付款买下了，但对方向厂商调货时发现暂时缺货；而这家还卖数码相机，正好他最近也要买单反，想看看是否索性先换部单反……听到这里土豆心头一沉，忙问他是不是在卖场高层写字楼里的公司，是不是被一楼的“导购”拉上楼去的，答曰是。再一催问细节，又一出中关村卖场典型的“改型”连环计浮出水面：

第一计：笑里藏刀，引君入瓮

J君利用午休时间匆匆进村，看样机心切，恰好在村里某卖场门口遇见笑容可掬的“导购”，一声“大哥，你要看点什么，我帮你找”，先摸清了J君的此行目标——A品牌笔记本，然后告诉他“A品牌我们公司很全，价格便宜，包你满意，您跟我去看看吧”。见“导购”满脸堆笑态度诚恳，为避免在卖场里到处找浪费时间，J君就跟着上楼了。有时碰上不太感兴趣的顾客，导购往往会使出苦肉计，称自己只是靠带客量挣点辛苦钱，让对方帮帮忙去公司看看，买不买都没关系，一般话说到这份上，不是铁石心肠的顾客大都会跟随而去。

第二计：欲擒故纵，抛砖引玉

J君被带进位于卖场高层写字楼区的一家公司，周围的展示柜里琳琅满目地放了笔记本和数码产品——包括各种包装盒，一位“经理”接待了他，表示他想买的A1机型有货，并报了个3350元的价格，并表示有正规发票还送笔记本包，只是要先付款，他们好去代理商那里调货。J君心动，刷卡付款，坐待商家交货。

第三计：声东击西，偷梁换柱

付款完毕，“经理”打了一通电话，回来却跟J君说，A1机型这个价格只能拿那种外地“串”来的货（注：串货是指某一区域代理商利用两地价格差异，将自己产品销售到同一品牌其他代理商的代理区域——如北京地区代理商把自己的货卖到武汉，以获得更多利润，并通过提高销售额获得更多厂商年终返点。对于消费者来说，串来的货也属于行货），调货需半个小时以上，要是J君等不及，最好换有现货的A2机型，价格是3999元。J君既然看好了A1，自然不同意加价换机。于是“经理”开始给他列举A1机型的种种不足，比如A1机型用的是N卡，比用A卡的A2机型发热量高，买了A1机型顾客有不少返修的，又比如说A1机型装不上J君需要装的WinXP系统云云……听到这里J君不禁有所动摇，但跟土豆咨询了两款机型的情况后，还是坚持要A1。



习惯热插拔的电子土豆

第四计：混水摸鱼，围魏救赵

“经理”的脸色开始挂不住了，假意找人去调A1机型，同时继续游说J君买A2。J君让人游说得头昏脑胀，起身看了下店里的数码相机，想到既然钱都付了，假如买不到想要的笔记本，换个单反也不错，“经理”这时又热情地给他推荐起佳能的单反来，并报出了一个比市价高出数百元的价格。还好一向很谨慎的J君还想起了土豆这个狗头军师，很快获悉了身处“改型”圈套的真相。

第五计：走为上

虽然此前经常听说中关村卖场的“改型”圈套，可身边人实实在在碰到了，依然让土豆心中一寒。这时土豆给J君建议，要么坚持咬定要A1机型，要么让商家退款，千万不要接受其他选择。最后，如预料之中那样，J君没有等到A1机型，还好他人高马大，平日就老成持重不像好欺负的样子，跟JS一番“过招”后，终于让其撤销了信用卡交易退了款。有趣的是，末了出门前老板拍拍他肩膀说，兄弟，以后买电脑可一定要看到实物再付款啊。

没有经济损失的J君耽误了一下午时间，带着一肚子郁闷走出该公司的时候，又有几个学生模样的年轻人在“导购”的带领下兴致勃勃地走了进去……套用小品中范伟的一句话，“防不胜防啊！”P

漫画作者：SUNS

《成吉思汗2》火爆内测 倩女幽魂副本究极攻略

在正在进行火爆内测的最新扛鼎战争网游巨作《成吉思汗2》中，额外增加了一个大型主题玩法，这就是备受欢迎的周末游乐园“天上人间”。而“天上人间”玩法一共分为两个，一个是低级的天上人间·麒麟，一个是高级的天上人间·聊斋。今天带来的倩女幽魂副本攻略，就是隶属于天上人间·聊斋的，相信这个副本也是玩《成吉思汗2》的高玩们每周末必做的副本之一。

倩女幽魂副本介绍

美女聂小倩要被黑无常收走了魂魄，那么宁采臣就永远见不到她了。我们的目的就是在黑无常赶来之前，保护聂小倩的安全，就怎么简单的一个副本。但是你真的认为简单？倩女幽魂是天上人间·聊斋中的两大副本其中之一，取材于麒麟游戏旗下的大型3D回合制网游《梦幻聊斋》，可以说是麒麟游戏将另外一款产品中的精彩内容移植到了《成吉思汗2》中。倩女幽魂属于前进扫怪型的副本。难度依然是从初始的简单到后期的困难，当然伴随的也是大量的经验、天赋值和人见人爱的钻石原石。可以说，倩女幽魂是替代65级天上人间·麒麟中的钧窑场副本的存在。



倩女幽魂攻略前瞻：

倩女幽魂副本地图非常简单，就是一个超大型的S设计，我们的目的就是保护聂小倩从右上的S头，跑到左下的S尾。这段路一共被分为五个阶段，每一阶段的结尾都会出现冥界奸商NPC。而这个NPC等同于钧窑场的场长：陶录的存在。对，他就是负责兑换我们手中钻石原矿的NPC。而他一共会出现5次，也就是说这个副本最多可以换取5颗钻石原石。资深的玩家们都知道，钻石原石是升星100%不爆的主要道具。单单这一点，已经成为许多高等级玩家每周必去的原因了。而且，这里所有的小怪不仅仅可以获得经验，更可以获得大量的天赋值，用于升级天赋等级。听到这里，身为《成吉思汗2》高玩的你能不动心？

倩女幽魂副本详解

在天上人间·梦聊找NPC进入副本后，点击聂小倩后，副本正式开始。首先小倩会往前跑一小段路，每一阶段，聂小倩都会被屏障所阻挡，只有杀死所有小怪，才会继续移动。而后面会出现一个偌大的黑无常，缓慢的追逐聂小倩。从开始到结束，只要黑无常追到聂小倩，就会直接攻击聂小倩，大约10~15秒的攻击时间内，聂小倩就会被杀死。那么副本就结束了。不用想了，我们玩家是不能攻击黑无常的，只能打开周围出现的灯笼来照明，而每次照明会持续30秒，也就是说黑无常会被定身30秒，趁这个机会清小怪让聂小倩跑才是正解。所幸的是萨满和僧侣可以给聂小倩加血。下面我们一个阶段一个阶段的给大家详细讲解这个副本。

第一阶段，看到灯笼后，会开始刷新3波行地尸。每一波只有3个，完全是给新人练手用的，非常好打。注意旁边灯笼的刷新，只有开灯笼才会定黑无常，我们才有时间去清小怪，保护聂小倩。需要注意的是，小怪也是会打聂小倩的，而开灯笼即使挨打，也不会中断。等聂小倩打破屏障继续前进后，就会出现冥界奸商NPC，我们就可以用原生矿石来免费兑换钻石原石。时间不多，兑换结束后抓紧时间赶上聂小倩。

第二阶段，聂小倩遇到屏障后会刷新4个怨念女，一共有三波共12个。注意用灯笼定身黑无常，和给聂小倩加血，难度也很简单。当聂小倩破除屏障后，冥界奸商再次出现，又可以用一个原生矿石来兑换一个钻石原石了。

第三阶段开始增强难度，在奈何桥上，屏障继续挡住聂小倩的脚步。出现的是5个骷髅怪，而且会刷4波。随后刷新的是一只比黑无常略小的Boss：孟婆婆。不错，这就是守卫奈何桥的孟婆。击败她后，聂小倩才会继续前进。当然冥界奸商的出现带来的是兑换物品的喜讯，我们可以用相对廉价的次生原石来兑换一个钻石原石了。

第四阶段和第三阶段差不多，每一次刷6只僵尸，一共四波。这一阶段也是有守卫Boss的，就是一只很可爱的地狱魔王，至少看了了它的脸觉得挺有意思的，大家有功夫可以抽时间观赏下。本阶段次生矿石兑换钻石原石。

第五阶段将是最困难的阶段，不仅是因为小怪的刷新变成7个，而且Boss将十分难打。要知道我们所有人的群攻如果没有多彩宝石，最多只能打6个。那么没有多彩的MT就只能拉6只怪，再加上再刷新的新怪，会有很大的风险灭团。最后的Boss是黑无常的兄弟，白无常，超高的攻击力和群攻技能，这也是考验队伍最后的时刻了。本阶段次生矿石兑换钻石原石。



结尾

当击败白无常时，他的兄弟黑无常也消失了，也许是哥俩跑路了吧。结尾的关卡处，站立这姗姗赶来的宁采臣，道歉和感谢的话和不要钱一样说给我们听，我们其实也不用多看了。收拾好获得的大量天赋值、拿着包包里兑换好的钻石原石和Boss掉落的装备道具，和小倩道一声下周见，就可以出副本了。

人生得意须尽欢！《梦想世界》全新版本详解

"我得意的笑，我得意的笑，把酒当歌趁今朝，求得一声乐逍遥！"谁又不曾渴望过这种洒脱自在的得意人生？这种生活在现实中恐怕难以实现，也正是因此，虚拟世界才让人更有满足感和快乐感。《梦想世界》十月推出以休闲玩法为主打的全新版本，正是以"得意人生"命名。新成就系统、新庭院，还有新玩法、新活动、新剧情、新头像一起献上，不知道在这里，你能不能找到自己的"得意人生"呢！

庭院派对寻欢作乐，以休闲为主打

习惯了过年过节过生日要开Party的你，现在在《梦想世界》中也可以呼朋唤友，来家中寻欢作乐了！只要使用邀请券，就会有NPC来到你家中，帮你组织派对，系统也会为你邀请好友到庭院聚会。庭院狂欢中包含以喝酒、打地鼠为代表的系列玩法，都是时下流行的小游戏，互动性强，节奏比较慢，这对一直以PK和竞技为主打的《梦想世界》来说，玩法风格在"得意人生"中有不少改变。庭院狂欢中还可能出现神秘嘉宾，为狂欢助兴。当然，除了与好玩互动，玩游戏也能得到不少奖励。



庭院再升级，植物动物也疯狂

如果自己的家有一个美丽的后花园，闲时可以在里面赋诗品茶，真乃人生一大乐事。在《梦想世界》"得意人生"中，庭院这样一个以"家"为载体的游戏设置，被进行了深度的挖掘。



在已有的"遛宠"玩法中，庭院新出了三四级小动物，它们外形可爱讨喜，连"内在"也进行了升级。现在小动物不仅拥有了属性值，还能够领悟特殊技能。玩家可以对庭院的小动物进行训宠，并参与小动物斗技能大赛，赢取丰富的奖励和帮派资金。即可以带小动物出门卖萌，又可以用以PK对战，相信更多玩家会乐意豢养小动物。





而在庭院已有的"花田"玩法上，"得意人生"也新推出了植物染色。以往鲜花在花田中只能成熟后慢慢凋零，组后被拔除，"辣手摧花"可能让很多玩家都觉得可惜，现在植物可以被移植到花圃中，并进行染色。你可以把一品红变一品绿，金盏菊换银盏菊。等级越高，改变的颜色种类越多。想打造一个五颜六色的梦想庭院，"得意人生"轻松做到！

成就系统新登场，记录游戏点滴

每一位玩家在每个游戏中都会有很多经历，无论是第一次义结金兰，还是第一次喜结连理，又或是装备、召唤兽达到了一个等级。这些经历是一种游戏人生的点滴回忆，也是一步一个脚印得来的成就。《梦想世界》"得意人生"则推出全新成就系统，将每位玩家经历的精彩瞬间都记录到系统中，可以随时查看，并且达成成就还能获得积分，可以用来兑换个性称谓奖励和丰富的物品奖励。在成就系统中，还有很多小玩法值得期待。



成就徽章正是成就系统中的一种新鲜玩法。徽章就像军功勋章一样，是玩家骄傲成绩的见证。一个徽章可以最多由6个部分的零部件构成，达成某些特定的成就就可能获得徽章零部件，而上百种徽章零部件又可以任意DIY，组合成你喜欢的成就徽章，放置在个人资料中展。示古怪逗趣的徽章图案，加上你的奇思妙想，一定做出个性飞扬的成就徽章，让朋友们羡慕一番，还不够你"得意"的吗？

怪物图鉴则是成就系统的衍生玩法，玩家在打怪的时候可能获得一些图鉴碎片，这些碎片组合起来，就是一个完整的怪物图鉴。作为成就系统的一部分，收集怪物图鉴不仅可以达成一个小成就，还可以获得特殊奖励，为图鉴对应的召唤兽各项资质都+5点！一部分特殊图鉴确实拉风，展示给朋友看的时候肯定倍儿有面子。趣味好玩，还能提高召唤兽资质，以前流行集邮、集币、集火花，估计现在新的收藏风也将席卷《梦想世界》——集怪物图鉴。

除了休闲玩法，"得意人生"还有各种新玩法、新活动、新剧情，更有囧囧有神的第六套头像新鲜出炉。庭院生活有滋有味，成就系统功成名就，还有丰富的玩法呈现，这样的"得意人生"如果你也想要，那就到《梦想世界》中来尽欢颜吧！



JJ比赛掀起棋牌风暴 绿色网游凸显竞技魅力

从接收到大洋彼岸那一封简短的电子邮件开始，中国的互联网一直在创造着奇迹，每一次理念上的跃进，都给我们千万网民枯萎的精神家园带来巨大的冲击与震撼。而网络游戏，则成为其中的集大成者。最先进的技术，最炫丽的色彩，总是最先涂抹上网民们娱乐的双眼。由传统的线下游戏与时俱进进化而成的棋牌竞技平台，则一直拥有着数不胜数的忠实粉丝。

在眼下国内鱼龙混杂的棋牌竞技平台中，“JJ比赛”始终闪耀着光辉。虽然网络技术发展到今天，各种技术复杂、画面精美、游戏体验感强、社会化程度高的大型网络游戏已经站上了网络游戏的前台，而棋牌类游戏似乎已经被大型网游的光芒所掩盖，我们不得不承认棋牌游戏的地位已经不如从前，但棋牌游戏的发展空间并未受到压缩，只要选准方向，棋牌游戏网站同样可以重振旗鼓，傲立于网络游戏之林。“JJ比赛”就是这其中的佼佼者。

玩过网络竞技棋牌游戏的玩家相信对“JJ比赛”不会陌生，这个于2007年兴起的网络竞技游戏新秀，通过创新的游戏规则，为网络上真正实现公平、公正的棋牌游戏探索了一条新路，走在了很多同类产品的前列。但机会与风险是永远同在的，在取得认可的同时，JJ比赛一系列创新也成了不少人质疑的由点。

“从JJ比赛筹备运营时，我们就把JJ比赛定位为公平、公正的棋牌游戏竞技平台。来JJ比赛的玩家不仅是为了休闲，而且是要真正体验智力竞技带来的乐趣，在JJ比赛，一切比赛都以竞技实力说话。”JJ比赛网负责人谈到创新说，“另外我们也在不断的完善反作弊机制。在JJ比赛中，玩家可以把自己参加的牌局用“即时录像”功能完整地记录下来，一旦玩家认为该局有作弊嫌疑，就可以用“录像回放”功能将比赛全过程一一重现，谁在什么时候出了什么牌一目了然，作弊行为无所遁形。”

颠覆了一成不变的散桌游戏架构，推广一套完整的、独特的棋牌比赛模式，是JJ比赛的另一个亮点。各种赛事相继而出，最大限度地激发了玩家的参与激情和





竞技精神。然而，也正是这一机制，却成了部分人质疑的地方，“游戏赌博”“灰色包装”等头衔也落在了JJ比赛头上。“玩家们的质疑我们完全可以理解，这也是对我们的一种监督和鞭策”，谈到质疑，JJ比赛网负责人表示，“但是，我们确实被误解了。游戏中的各种规则，我们都是参照现实中各种重大赛制而制定的。试想现在不管是网络赛事和实现中的赛制，哪个没有相应的奖励机制呢”。

2010年4月1日，由“JJ比赛”主办的“第二届全国斗地主锦标赛”拉开序幕，开赛当日参赛选手过万，随着大家对“JJ比赛”的深入了解，目前该平台的注册人数已达国内同类平台中以是领先位置。“JJ比赛”在业内的影响力日渐壮大，旗下的11款游戏也都各显神通，在弘扬与传统文化一脉相承的棋牌游戏事业之上屡建奇功，同时，“JJ比赛”在今年开设的“玉树地震赈灾赛”“西南抗旱募捐赛”等赛事，带领选手由虚拟世界回归现实，与竞技体育的根本精神遥相呼应。

网友论坛发帖支援“JJ比赛”

俗话说：“树大招风”，由于“JJ比赛”在国内棋牌游戏爱好者之中的影响力日渐壮大，已有一些不法分子利用“JJ比赛”这个平台来进行犯罪活动，早些时候有玩家发贴称自己被“JJ比赛两周年大酬宾”活动选中，获得价值不菲的笔记本电脑一台，而玩家需缴纳1600元人民币的保证金即可。熟悉网络的朋友一看便知，这是诈骗犯惯用的低劣手段，利用人们贪小便宜的心理来进行钓鱼，企图骗取对方钱财。

同时，也有极少数玩家私下买卖“第二届全国斗地主锦标赛”的相关赛事入场资格，这对“JJ比赛”而言是绝对不允许的。“JJ比赛”设立的初衷便是在不伤害玩家精神与物质的前提下，为玩家带来竞技的乐趣。为此，“JJ比赛”不设门槛，免除一切报名费，并设立了很多免费参与的比赛，同样设有相应的奖项，游戏体验感也很好。

“JJ比赛”坚定地走公平智力竞技之路，用先进的技术和科学的人工机制坚决制止比赛各种不公平行为，为广大棋牌爱好者创造一个纯净、良好的竞技游戏氛围。JJ比赛将继续沿着这条道路走下去，只有公平的竞技，才是棋牌网络游戏重新焕发生机的根本。

JJ官网：http://www.jj.cn

大赛专题页面：http://www.jj.cn/special/2010match

金盔银甲打天下 解析《万王之王3》装备系统

作为民族经典网游，传承10年的《万王之王》系列最新作《万王之王3》火爆公测已有数月，随后其第一部资料片《寻找七龙珠》火热推出后，凭借其多样化的玩法以及寻找龙珠许下愿望换取经验金钱和装备的特点受到了全国数以万计“万王迷”和“龙珠迷”的追捧。

《万王之王3》中的装备可分为白色装备、蓝色装备、金色装备和绿色装备四种，此外在同种类型的装备中还存在这套装的概念。装备还可以分为攻击类和防御类装备。武器、项链、戒指为攻击类装备；衣服、头盔、盾牌、护膝、腰带、护腕、鞋子为防御类装备。

白色装备：游戏中的普通装备，只带有基本的攻防属性，所有白色装备都是无附加属性的装备。

蓝色装备：白色装备的进阶装备，除具有比白色装备更好的攻防属性外，还可能带有附加属性。

金色装备：蓝色装备的进阶装备，除具有比白、蓝色装备更好的攻防属性外，都带有附加属性。

绿色装备：是金色装备的进阶装备，50级以上装备才会出现绿色品质，具有多种装备特有属性，因为是金色装备的进阶装备，所以具有金色装备的所有属性。

可以很容易发现同一装备的装备等级越高，物品的属性越好，除了主要的属性如攻击力，防御的属性增强外，黄色和绿色装备还会额外附带增强属性。

装备的取得途径：

1.在游戏中击杀和自身等级相差5级的怪物将会随机掉落各种装备。要注意的是，怪物掉落的物品并不会直接掉落到你的背包中，所以在挂机的时候记得手动拾取才好，此外任务赠送和商城出售的魔力吸宝袋装备后将可以自动拾取掉落的道具。

2.在各种NPC商人处使用金属币购买获得。

3.完成任务奖励获得。

4.玩家自己打造获得。当人物等级达到37级，就可以在NPC蕾娜（114，155）处接取学习生活技能任务。通过使用相应的材料，可以根据需要来进行装备的打造，极品的套装也是有机会制造出来的。所以提升自己的装备锻造生活技能是一个获得装备的好途径。

5.从其他玩家处购买获得，可以使用直接交易和拍卖方式。



注：直接交易为按“U”键，再点击想要交易的玩家；

拍卖可以和拍卖管理员（152，116），在拍卖频道里寻找需要的装备购买。

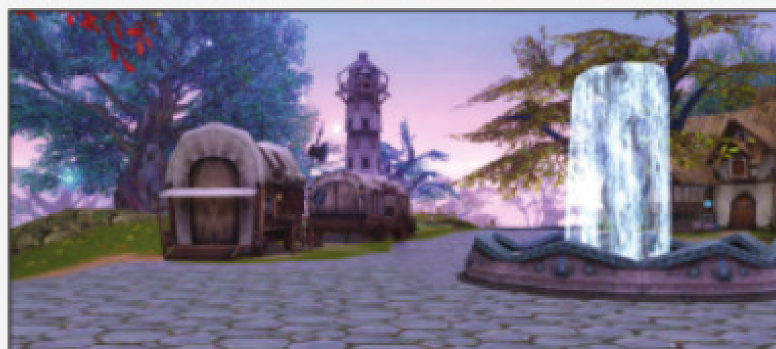
6.到套装兑换员处兑换套装部件，使用相应的灵石就可以进行兑换。

装备的强化：

玩家等级提升后，装备就无法满足现在的练级和PK需要了，所以玩家必须对自己的装备进行升级，武器升级主要分两种，即符文升级和符文强化。

符文升级：也就是玩家们常说的升“星”，升级成后会在装备后加一颗星。

玩家需要前往融合工匠（90，105）处并与之对话，随后使用各类秘银宝石进行符纹升级，按照需要选择升级的方式。



“秘银碎片”可为50级及50级以下的装备进行符纹升级。

“秘银合金”可为50级以上的装备进行符纹升级。

“符纹强化卷轴”可将指定装备强化到卷轴可强化到的符纹级别。

需要注意的是，随着强化的等级提高，成功率也会逐渐下降。强化到7级符纹前失败一次将会下降2级，7级符纹以后失败将会全部消失。

符文强化：也就是玩家们常说的升“月”，升级成功后会增加一个半月牙型的标志。注意符文强化要求玩家必须加入佣兵团，且佣兵团内必须已经建造了装备强化坊。

玩家需要前往佣兵团事务官－彼得雷乌斯（78，122）处与之对话，选择进入城邦可进入自身佣兵团所建城邦。随后在城邦内找到改造神官－基德森。

你可以选择两种提升方式：使用团贡献和使用城邦魔晶卡；使用团贡献提升：需要20~60点团贡献；使用城邦魔晶卡提升：需要消耗1~3张城邦魔晶卡。

注意装备升级符纹强化等级有一定的成功率，城邦内装备强化坊等级越高，成功概率越高。

当全身装备在51级（含）以上，并且全身装备符文强化至3级符纹强化、6级符纹强化和9级符纹强化都会出现月神套装属性和效果

“月神的祈祷”全3级符纹激活，增加生命，暴击和防暴击

全身61级以上：双攻生命2200，暴击和防暴击增加140

全身71级以上：双攻生命2500，暴击和防暴击增加160

全身81级以上：双攻生命2800，暴击和防暴击增加200

“月神的祝福”全6级符纹强化激活，增加生命，暴击和防暴击

全身61级以上：双攻生命2800，暴击和防暴击增加240

全身71级以上：双攻生命3100，暴击和防暴击增加260

全身71级以上：双攻生命3400，暴击和防暴击增加280

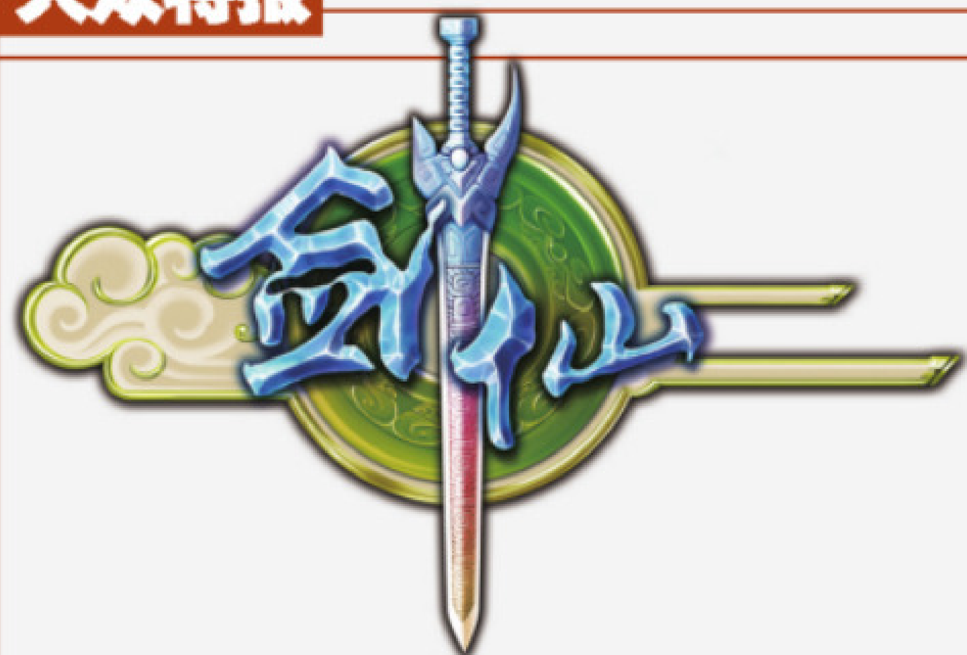
月神的圣光”全9级符纹强化激活，增加生命，暴击和防暴击

全身61级以上：双攻生命2800，暴击和防暴击增加240，全属性提升60点

全身71级以上：双攻生命3100，暴击和防暴击增加260，全属性提升80点

全身71级以上：双攻生命3400，暴击和防暴击增加280，全属性提升100点

说到这里，大家大致明白装备的获取和升级是如何进行的了，为了节省升级材料，早期的时候尽量不要对装备进行升级或者强化，因为随着任务进行，装备会不断地更新，直到一转后达到70级左右，玩家就可以开始追求好一些的装备了，此外记得加入一个强大一些的佣兵团，如此一来，进行符文强化的时候失败率就会更低了。P



凌霄仙境斩群魔
《剑仙》凌霄封魔活动完全解析

修仙圣地凌霄仙境

“凌烟城内凌霄境，修仙之地修仙人”。这句话说的是凌烟城内的一块风水宝地。此地名为凌霄仙境，长年冰雪覆盖，雾气缭绕。对于寻常人来说，这地方过于寒冷，而且缺少赖以生存的物资、住宅，并不是什么风水宝地。但是，对于剑仙大陆上的修仙者而言，凌霄仙境可是绝佳的修炼之地。



凌烟城地形图

因为人迹罕至，再加上冰雪的洗礼，使得仙境之内灵气充盈。修仙者们在此吸取天地灵气，修炼起来事半功倍。因此，凌霄仙境被修仙者们视为修炼圣地，无数人慕名前往，修身养性。

修炼成精的心魔

人食五谷杂粮，有七情六欲，修仙者自然也不例外。在凌霄仙境中修炼，修仙者自身得到了净化，加快了修炼速度，却将诸多浑浊之气、淫邪之念统统留在了仙境里。这些邪气恶念也一同吸取天地之灵，久而久之，竟然修炼成精，拥有独立的身形与思想。

这其中，有一妖孽实力极为强大，她自封为明境心魔，率领仙境中的妖魔们袭击修仙者。被袭击的修仙者们，有的心智失常、有的利欲熏心、有的违纲乱伦，将剑仙大陆搅得鸡犬不宁。明镜心魔更是放言，不久之后将杀出凌霄仙境，一统三界众生。

救兵枫清道人

形势万分危急！正当群仙束手无策之际，一名神秘的年轻道人来到了凌烟城，两手一挥便封印了仙境通道。此人道号枫清，乃是剑仙谷赵天师请来的救兵。据传，枫清的师傅乃是当年名震三界的上清真人。枫清此次前来，正是奉了师命，前来助修仙者们除妖。



凌烟城除魔卫道的枫清道长地形图

凌霄仙境中的妖魔们，最擅长的便是摄魂勾心之术。前面几批讨伐队伍，无一不是败在其摄魂术下。如今，枫清道人带来了静心灵符，符咒上蕴含着上清真人的无上道法；携带灵符进入仙境，将不会受到摄魂术的影响。

不过，灵符的法力有限，无法维持较长时间。同时，每日11:30~12:00，20:30~21:00，是仙境灵气最弱之时，妖魔们的实力也会有所下降。因此，在这两个时间段，枫清将会在凌烟城中心地带（104,131）开启仙境通道，将参与讨伐的修仙者们送入凌霄仙境中除魔。

参加除魔战的前提

“20级以上，组队3人以上（包括3人）”，这是枫清道人对讨伐队伍的最低要求。上清真人曾嘱咐道：仙境中的妖魔与修仙者本属一体，因而对修仙者的威胁极大。尽管有灵符庇佑，但修为较低者依然难以抵挡妖魔的侵袭，所以非实力强劲者不得入内。

枫清遵从师傅的意思，拒绝了大批热血激昂的初级修仙者。对于满足条件的修仙者，枫清也善意地提醒他们：最好是组满队伍，并且带上一些回复药品，这样才能在最短的时间内铲除妖魔。

对了，还有一点要告诉讨伐队员们：凌霄仙境的妖魔们给予的经验值极高，记得带上双倍经验灵丹，享受经验暴涨的快感。

初战心魔宿

组好队伍进入凌霄仙境后，一股恶臭迎面扑来。曾经的世外仙境，早已被漫天的浑浊之气覆盖，透露出一种极为诡异的气息。除了那万年不变的白雪与仙境中央的修炼台，这个往日的修炼圣地已经是面目全非。



凌烟城心魔宿出现地形图

短暂的寂静后，妖魔现身。仿佛是为了侦察“敌情”，只有三只心魔宿出现。心魔宿原本是修仙者心中恶念，修炼数载后成精。其外形犹如一把锋利的宝剑，通体蓝色，散发出阵阵莫名的臭味。原来它们便是恶臭的根源、

妖魔显身，除魔者自然要挺身而上。心魔宿拥有2000多的血量，具有一定抗击打能力。不过，它的攻击力一般，即便是3只心魔宿一同攻击某个修仙者，也难以对其造成致命伤害。摄魂术失效，心魔宿便不足为惧。

心魔宿的拖延战术

将3只心魔宿铲除后，妖魔的进攻正式拉开序幕。心魔宿会不断出现，越到后面，出现的数量越多。而且，心魔宿每次出现的地方都不大一样。这次是在地图东边，下次就有可能出现在地图东南边。


心魔宿的行踪飘忽不定

有修仙者可能会觉得好笑："这些妖魔是干啥呢？难道换个地方就不会被杀了吗？"你还别说，这群心魔宿可是有着自己的打算。它们这样做，是在拖延时间，以此换来自身的蜕变。

当心魔宿修炼成精时，强大的明镜心魔在它们身体中刻下了灵魂印记。每逢危难之际，心魔宿体内的灵魂印记会逐渐强大，最终破身而出，让心魔宿蜕变为一种更强大的妖魔——心魔侍奉。

如今，心魔宿便是打的这个如意算盘：只要换来足够的时间，自己就能变身为心魔侍奉，将体内战斗力提升到极致。

速战速决，击碎心魔宿的美梦

心魔宿的这个梦想很美好。一旦其化身为心魔侍者，攻击力便会大为增强。届时，如果讨伐队员们处于心魔侍奉的包围中，形势将极为不利。并且，心魔宿变身为心魔侍奉后，给予修仙者的经验值将大打折扣。


心魔宿的进化版妖魔——心魔侍奉

因此，无论如何，我们都不能让心魔宿的美梦成真。无论是风雷、逍遥、还是金刚，都必须全力攻击，将所有群攻绝技尽数施展出来。这里要特别提醒一下：35级后的金刚，将学会一招大范围的群攻绝技，名为"魔魂烈"。此绝技在对阵妖魔时威力极强，可以秒杀2000多血的妖魔。不过，"魔魂烈"的冷却时间很长，为10分钟。所以，建议金刚们先保留此绝技，暂不施展出来。等待心魔宿数量较多的时候，再瞬间将它们击杀。

此外，战斗期间，大家还需要留意右上角的地图。地图上会出现一些小黄点，代表心魔宿。发现这些小黄点后，各位修仙者就应该迅速赶往该地，击杀心魔宿。

如此一来，心魔宿的如意算盘也就落空了。

决战明镜心魔

将仙境中藏匿的210名心魔宿尽数击杀后，妖魔首领明镜心魔现身。

明镜心魔的外形相当妖媚。上身穿着素白色劲装，下边是一条蓝色荷叶裙，手中拿着两把锋利的冰霜之剑，身后是几缕冰蓝色的光晕，好一个英姿飒爽的女魔头。


首领级Boss明镜心魔现身

修仙者们可千万别被她妖媚的外形所迷惑，她的实力极强，绝不亚于三界里的其他首领级妖魔。明镜心魔手中冰剑十分厉害，剑锋扫过，实力稍逊的对手会觉得奇寒无比，丧失战斗力。除了攻击力极强外，明镜心魔还会将身后的光晕聚拢，让周围10米内的敌人遭受光晕的袭击。


成功击杀明镜心魔

所以，大家在对阵明镜心魔时，绝对不可掉以轻心。尤其是血少防低的风雷，在全力攻击魔头的同时，一定要与魔头保持距离，危急时记得吃药，别舍不得那点药水钱。金刚自然是顶在第一线的勇士，以血肉之躯吸引女魔头的攻击，为其他队友换来片刻安宁。逍遥要不停施展负面技能，减弱明镜心魔的战斗力，从而减轻队友们的负担。众人一心，妖魔终会灰飞烟灭。

凌霄封魔战的奖励

前面我们说过，凌霄仙境中妖魔给予的经验值极多，一场战斗下来，大家都会得到巨额经验值。此外，在战斗过程中，心魔宿还有可能掉落回复药、金砂、金纸符、日灵碎片、月华碎片等宝物。Boss明镜心魔会掉落以上所有物品，更有修仙者梦寐以求的灵宙精魄（换取神装的材料）。图8


三界至宝：灵宙精魄

说到奖励，就不得不说说剑仙世界的物品分配方式。队伍模式下，有两种分配方式。一是轮流拾取，队员们挨着顺序拣物品，其实就是看RP，谁的运气好，就能拣到珍贵宝物。

另一种是自由拾取，这是剑仙大陆上常见的分配方式。击杀怪物后，宝物会掉落在地上，人人都可以拾取，就看谁出手更快了。在自由拾取模式下，大家可得一心二用，击杀怪物的同时，仔细留意有没有宝物掉落在地上。P

神鬼世界
SGSJ.WANMEI.COM

探秘《神鬼世界》
——职业新动力

很多人都说《神鬼世界》是《神鬼传奇》的升级版，无非就是增添了一些新内容罢了。其实有如此言论的人，还当真不曾真正的去了解《神鬼世界》。先不说游戏内容的增加多少，单单《神鬼世界》全面采用了新引擎来制作，这一点就足以表明《神鬼世界》的与众不同。走，就请各位读者随同笔者一起，去探秘真正的《神鬼世界》吧！

新引擎技术，营造“暗黑式”神鬼世界

《神鬼世界》的制作团队，可谓是国际化班底。在开发制作队伍中，Runic Games团队的成员尤为引人注目。在这个团队中，曾有多人参与了《暗黑破坏神》与《火炬之光》的开发制作，所以《神鬼世界》给人的第一眼感觉，是非常有“暗黑”味儿的。但如果说《神鬼世界》照搬黑暗风格的话，那顶多算作一个山寨产品。但我们在游戏中发现，暗黑味儿是完全给“游戏探险”、“游戏战斗”所服务的。为此也就足以证明，《神鬼世界》的暗黑味儿，是一道非常具有自我特色的“大餐”。

游戏采用了Cube Engine2引擎开发，这款普遍用于FPS游戏开发制作的引擎，在MMOARPG游戏中，又将有何种上佳表现呢？首先《神鬼世界》的整体图形效果突出了写实韵味，场景恢弘壮丽、角色栩栩如生，可能有一丝夸张的成分在其中，但却丝毫没有浮夸做作之嫌。游戏中各类光影效果的对比十分鲜明，特别是在地下城系统中，场景光影特效、角色技能特效、怪物形态特效等等，在这些特效的交相辉映下，将整个地下城系统描绘出“神秘、惊悚”的感觉。此外在采用新引擎制作后，《神鬼世界》的各项特技效果有了质的提升。例如雾化效果、柔和阴影、柔和发射、焦点模糊等等，虽然普通玩家很难切实的观察到这些内容，但它们融汇在一起时，所表现出的那份视觉冲击力，则给太多的玩家留下了深刻的印象。

此外，由于采用FPS专属的Cube Engine2引擎，所以《神鬼世界》的各项战斗进程也被重新加以了描述。所有战斗都体现出一份紧张、刺激、极具动感的时时效果。在略带暗黑风格的游戏大背景下，让游戏的战斗场景充满了紧凑感，并重点突出了玩家在角色操控时的那份爽快。要说这些视觉效果是否会对游戏造成优化上的难度？那么请大家放心去游戏吧，《神鬼世界》的优化做的十分完善，至少笔者在游戏中时，从未遇到任何卡机现象。





新职业，带来新动力

不知道大家是否已经体验过三大新职业？如果还没有体验过的，就请看笔者带给您的三大职业简要介绍吧。

神射手：这是一个远攻物理职业，攻击特点就是高致命、高神圣一击，同时配合各种Debuff减速、定身技能，来实现自己的远程打击方案。此外，神射手还具有一个控场技能，那就是安放陷阱。不过陷阱是固定的，所以要想让陷阱发挥出全部作用，就必须要有非常准确的战场预判断能力。要说起神射手的不足之处，那就是自身防御力和生命力非常低下，以至于在近战时，将成为近战职业随意宰割的小绵羊。看来要想让神射手发挥强大的攻击效果，距离！一定要有距离感！

魔剑士：魔剑士是将法师与战士融为一体的一种全新职业。在魔剑士的攻击概念中，自身强化与弱化敌方是同时进行的。所以说，魔剑士的攻击是多样化的。既能在单体战斗中瞬间暴强，也能在团队作战中，以Debuff辅助者的身份来进行战斗。不过话说回来，魔剑士因为具有了法师的特性，所以在释放完一些技能之后，将会拥有一定时间的强魔法抗性，所以魔剑士又被称作魔法MT职业。除此之外，魔剑士还有一个令所有人都恐惧的技能，那就是“诅咒结界”。进入这个结界的目标，所有属性都将被弱化，这也是魔剑士在战场中，最引以为傲的神技。

诗舞者：诗舞者是这次新职业中以纯辅助形态出现的职业。生命力、防御力那叫一个犀利般的低。虽然说诗舞者不具备单Solo的能力，但如果诗舞者出现在团队中时，那么诗舞者将凭借自身拥有的强大辅助能力，将团队的生存能力、攻击能力，提升到一个新的层次。例如群体驱散这个技能，就能在瞬间将队员身上的所有Debuff全部净化，并且在一定时间内免除部分魔法伤害！这一绝对强悍的辅助技能，将成为团队击杀魔法Boss的生命保障！



其实还有很多的秘密内容，我们不曾揭开。因为要留下一些悬念，来让大家走进《神鬼世界》中，去自己探索一番。因为当亲身经历之后，才能发现这款游戏与众不同的地方，也只有当自我探险完成时，才会领悟“神鬼世界”的魅力所在。P

狄仁杰领军入驻《寻仙》，通天任务闪亮登场！

《寻仙》2010超级争霸对抗赛正在火热进行中，而电影《狄仁杰之通天帝国》与《寻仙》的合作也正如火如荼，这对《寻仙》中的众仙友来说，可谓是双喜临门！就在我们还沉浸于争霸赛的激烈战事中时，唐朝神探狄仁杰已经悄然带领各位电影中的各路人马入驻《寻仙》。

而《寻仙》通天帝国任务也随着这位神探的到来而正式开启！究竟有多少神秘莫测的全新事物等待大家揭晓，让我们共同去体验寻仙版的《狄仁杰之通天帝国》！重重谜团即将呈现，环环相扣的案情正待破解，你是否已经拥有了勇闯难关的勇气？那就用手中的寻仙之匙去开启如电影般的玄幻之旅吧！





据可靠线报得知，大唐神探狄仁杰目前正被关押在石塘县的大牢之中，这可如何是好？还是前去石塘县城问问那里的县令鲁大人吧！没想到经过和鲁县令的一番对话之后，他居然交给了众仙家一项任务——《石塘续写狭义传》。没错，这就是寻仙通天任务的开端！长话短说，还是跟随任务提示去看看这其中究竟有什么玄机。

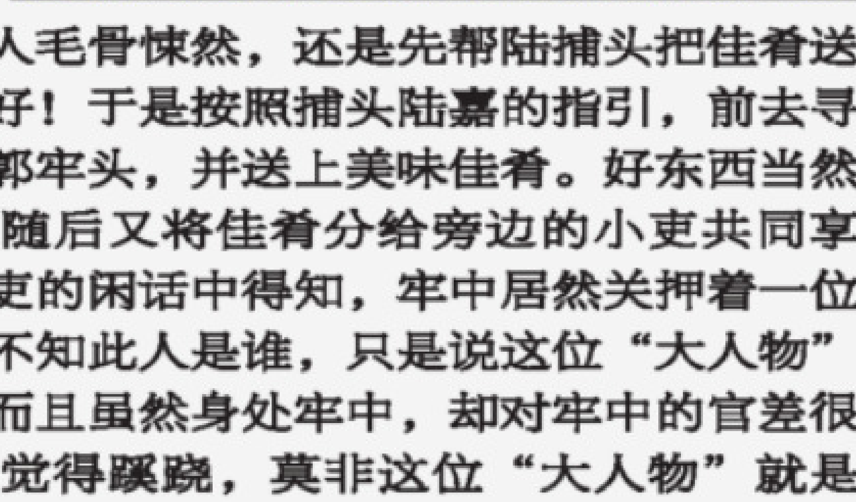
就这样误打误撞，竟然找到了衙门外的捕头陆嘉。但是在同捕头陆嘉的对话中，他并未提及狄仁杰狄大人，只是要仙友帮忙完成《中元监牢送佳肴》的任务，





这又是怎么回事？事情似乎变得越来越复杂了，狄大人现在究竟身在何处？正在思索之时，众仙友却被铺头陆嘉送到了大牢之中。

这阴森恐怖的大牢真是让人毛骨悚然，还是先帮陆捕头把佳肴送到，赶紧离开的好！于是按照捕头陆嘉的指引，前去寻找大牢中的看守郭牢头，并送上美味佳肴。好东西当然要大家分享了，随后又将佳肴分给旁边的小吏共同享用。可就在和小吏的闲话中得知，牢中居然关押着一位大人物，小吏并不知此人是谁，只是说这位“大人物”曾经是位大官，而且虽然身处牢中，却对牢中的官差很好！此事越听越觉得蹊跷，莫非这位“大人物”就是……







眼见为实耳听为虚，还是自己去大牢中打探一番才是！真是不看不知道，一看吓一跳！在完成了任务《仙目遇见鬼中人》之后，居然真的在大牢中找到我们的古代神探——狄仁杰！

可叹可叹，真可谓是：狄龙好似中秋月，无奈却困阴雨中！堂堂神探狄仁杰，又怎么会被困于这小小县城的大牢之中呢？这其中定有什么不为人知的隐情！在经过了和狄大人的一番谈话之后，事情似乎并没有变得明朗。而就在此时，牢中的犯人却突然狂躁起来，而石塘县城的百姓也莫名其妙变得如僵尸般恐怖……事发突然，无奈，众仙友只能前往石塘县的粮仓去支援那里的守粮校尉，消灭变成僵尸的百姓。

在消灭了僵尸之后，再次返回牢中寻找狄仁杰大人。此时才知，原来只有皇上的亲批赦免令方可救出狄仁杰……皇家重地，怎是常人可随便出入的？只有一人可帮助完成此事——上官静儿！于是众仙友又踏上了寻找上官静儿的路……

路漫漫其修远兮，吾将上下而求索！任务到这里当然还没有结束，还是先卖个关子吧！接下来的疑惑和谜团就需要众仙友亲自来破解了！

纯正中国味，此境在寻仙。

寻仙官方网址：xx.qq.com



梦回《天下贰》
你好，这里是大荒

我一直觉得人生是一场梦境，我们不断地经历不断地告别，心里的包袱却越来越重。如果有个属于自己的地方，不停做着梦，深陷不自知的快乐，这应该也是一件很开心的事吧！最近热映的《盗梦空间》，不由在心里引起了共鸣，很羡慕主人公可以侵入别人的梦中，成为梦中的上帝，可以为所欲为地改造世界，现实的失意让人无法抵制梦境的诱惑，我可以做梦吗？好像一切都回到了那一天……

"你好，这里是大荒？！"这个声音又一次在心里响起。

绿衫女子

一次点击，我来到了《天下贰》的世界，习惯一个人走走游游，也习惯了不要人陪。独自在《天下贰》这个古典而浪漫（也许我和浪漫无缘）的世界里穿行，一个人任务，一个人刷怪……从新手村做到九黎城，大概就可以到10左右。然后做新手序列号的任务，还是很快的。除了基本的日常任务外，30～40级需要做21～25环逍遥才可以达到天宝声望的收支平衡；而40～50级需要做26～33环逍遥才可以达到天宝声望的收支平衡；50～60级需要做34～40环逍遥才可以达到天宝声望的收支平衡；60～68级需要做40～44环逍遥才可以达到天宝声望的收支平衡。每天混着野团……



直到有一天，一阵马蹄声后，一人一骑映着夕阳款款而来。一袭清绿的衫子，随风翻飞，珠佩摇曳，叮咚悦耳，我扭头看了眼她，原来是冰心堂的人啊（冰心堂用针作为兵器，擅长针系技能，岐黄医术和毒经。针系技能主控制，岐黄医术主治疗，毒系技能主攻击，也许他们不会在瞬间杀死对手，但是战斗持续的时间越长对他们却越是有利。冰心弟子的医术，是大荒每个其他的门派都极其仰慕的，所以他们也是最炙手可热的门派。冰心弟子的医术，是大荒唯一拥有治疗的职业，除了太虚的麒麟。冰心，是天下贰女性玩家选择最多的职业之一。冰心副本地位高，下副本最不可缺少的就是冰心）。正在我淡淡转身准备离去时，却听到了这样一句话："你好，这里是大荒？！"我不由失笑，好吧，我就回下她（他）。"这里是九黎啊，你走错了吧！""哦哦，多谢啊！"

话一出口，我就为我的鲁莽而后悔了。因为他已经转过了头，略带诧异的看着我，显然是我的声音，惊动了他。那是我见过的最明亮的一双眼睛，清澈的让我这个误闯人者一时不知所措，可同时又有几分震惊，几分疑惑。就是这样一双眼睛，那幽静深邃的眼神，竟似曾相识，好像在哪里见过……不过很快，我就顾不上这份疑惑了，因为，那双眼睛里已渐渐的透出了笑意，微微勾起的嘴角，让人有一种如沐春风的暖意。竟让我有了不想离去的想法，暗暗加了他为好友，通过了，真好！

琴韵花香

伴着徐徐清风，琴声从我的指端一曲曲地流淌出来，融入无边的夜色中。江水扑打的石壁，无边又无尽……"先生，小女子最爱春江花月夜，不知是否可抚一首以慰今晚的月色？"不用回头，我就知道肯定是那个绿衫女子。当琴声从指尖淌出时，我知道我心里有了她的份量。



“你怎么会来这儿的？这儿，很少有人来的。”他仍然微笑的，看着我。

“我吗？哦，我是要去参加门派竞技的，看时间还早就到处走走，不知道怎么就走到这儿来了。其实这个地方，我以前从来没有来过，你也知道这里很漂亮，我挺远就看到了……”

我也不知道对于他随口问的一个问题，为什么自已要回答的这么详细，可能是为了掩饰自己的慌乱，却越发显得慌乱……总之就是不受控制的话越说越多，却自己都不知道在说什么。而我更不明白的是，对于一个初次见面的人，我又是为什么，要这么慌乱……我想，此时此刻的我，样子一定很可笑，因为他那双漆黑明亮的眼睛里，笑意已愈来愈浓，浓的似是已满溢了出来，他甚至已轻笑出声，这让我更加不知所措。不过同时，我又很庆幸，他的笑容里，只有温和，而没有半分嘲弄和讥讽。

情定古二

古皇陵副本是50级左右的一个副本群，这里总共有3层，每层都是一个单独的副本。古皇陵的首层是难度较高的50级副本，这一层总共有5个Boss。坦克和治疗是必须的，其余的尽可能用法系和物理系的输出职业。二层的战斗节奏非常的紧凑，大家面对的将是5位不同属性的强力Boss，他们是镇守在皇陵二层的五位陵守，擅长使用各种系别的法术攻击，最为可怕的是，在面对他们挑战的同时还会遭遇到比首层更为厉害的陷阱考验！古皇陵二层是继一层之后的后继副本，这里的怪物以仙灵为主，整体强度比一层提高了不少。古皇陵二层的小怪不多但是Boss却有5个之众；同首层一样，古皇陵二层的准入等级依然是45级，但是里面的Boss等级会高出首层1～2级哦！想进入二层，就必须完成首层的两个任务：歃血盟友和狙击。完成这两个任务之后就可以在NPC高辛帝魂处领取到开启古皇陵二层副本权的任务。



第一次带这个绿衫女子，真有点不适应，仙灵们紧紧逼来，空气中满布浓浓的杀气，正当我出神之际。一朵血花在我眼前绽放，凄艳，夺目……让我一瞬间睁不开眼睛，是她！那个绿衫女子，她当她是“不死鸟”啊，一个冰心堂的还敢用自己挡在我身前。可回身只看到她的笑容，我知道这一瞬我忘不了她的名字——宛碧。打开心门的瞬间，也让大家杀机大增，迅速清扫完战场。兄弟们骂道，打FB你发什么呆啊，害宛碧去救你，真丢份。我不由苦笑，给大家陪着笑脸，以后不会啦！

宛碧轻靠我胸前，我紧紧拥她入怀，无声地笑了。我注定只能被她牵引，这个精灵。



华音轮回，梦着？醒着？

我已忘了什么时候开始，宛碧已不再出现。我笑：十年相思苦无用，一朝若见解愁思。春水拍岸，却拍不散这随之而来的沉默。幽幽一曲春江花月夜，却将我的思绪引向：“江上何时初见月，江月何时初照人？”的遐想。“先生，请问这里是大荒吗？”我的眸，蓦地紧了……

现实的美好正是因为它的不完美。现实再丑陋，再残酷，也比完美的梦境更具吸引力。生命没有不可承受之重，只有不可承受之轻。直视现实，直面自己的过失和肩负的责任，即使是痛苦的，也只是因为我们活着。而活着，就要醒来，就不能永远躲避到自己的梦境中去。

现实和梦境一个主宰我们的白昼，一个主宰我们的黑夜，就像一对孪生兄弟。若失去了其中一个，另一个的存在也就没有了意义。能力和无能为力也是如此。在我们无能为力的时候，我们渴望获得能力，而当我们拥有了一切能力，能力便从此失去了意义。所以我想，若真有创造万物的上帝，高高在上的他，一定是孤独的。

所以，我们只是凡人，在享受《天下贰》给我的造梦空间的同时，我必须努力地生活，努力地向上，这是我的责任。

漫步者闪耀柏林电子展

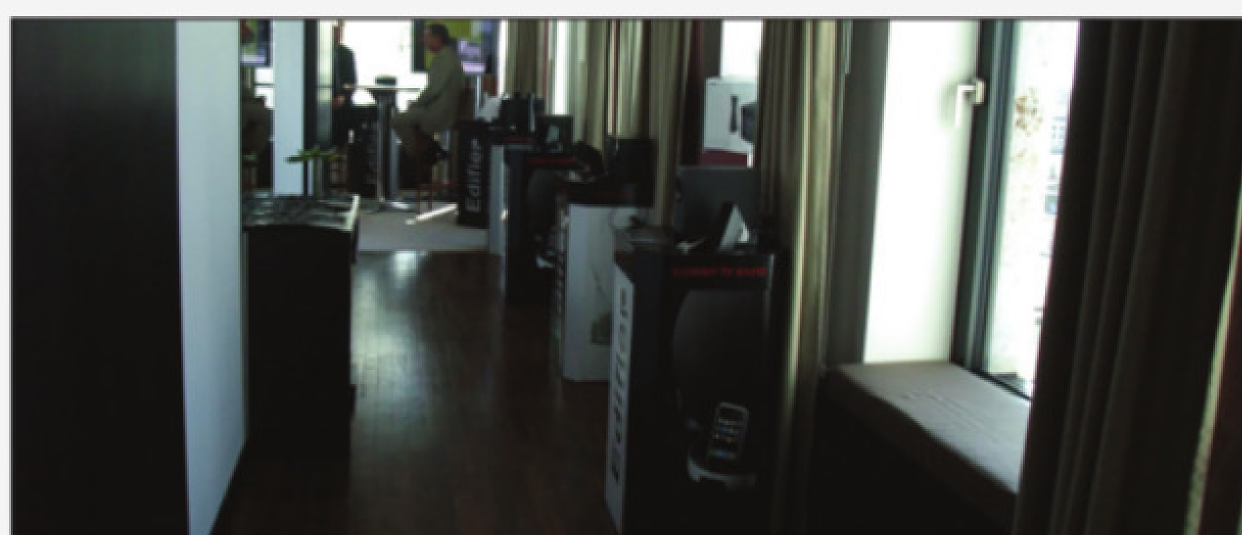


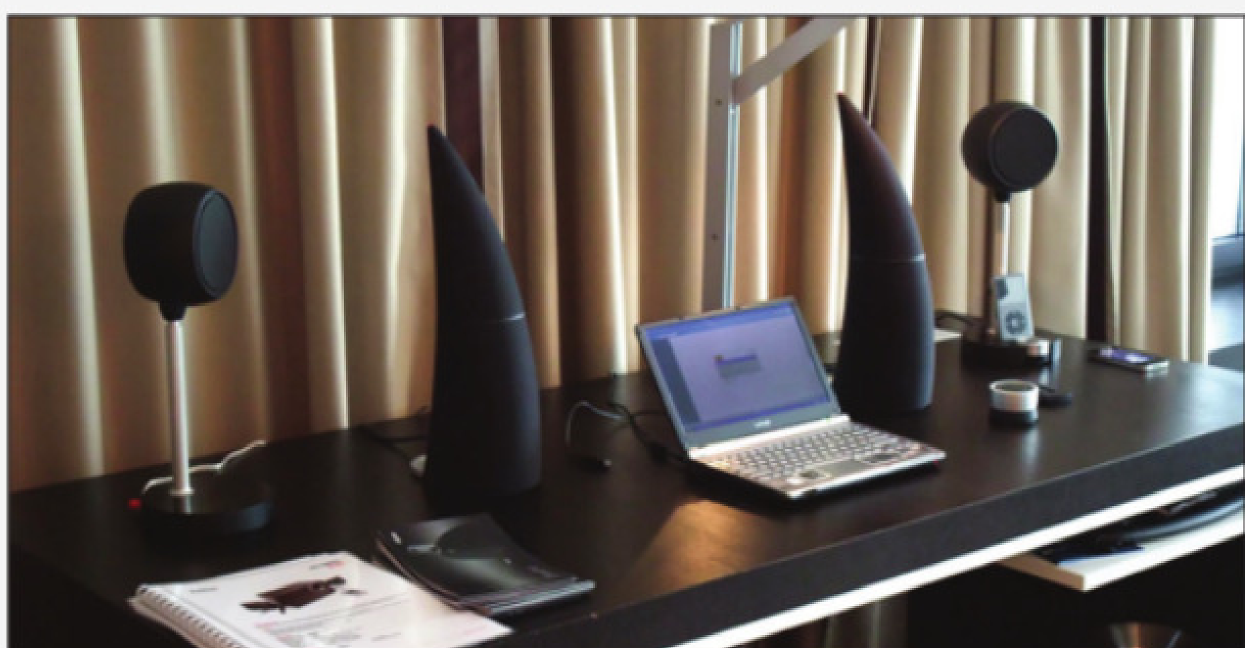
柏林国际电子消费品展览会（Internationale Funkausstellung Berlin），缩写IFA。展会源于1924年，具有规模大、历史悠久、影响广泛的特点。在第二次世界大战后为两年举行一次。由于市场需求上升，故在2005至2006年起则改为每年举办。它是目前欧洲及全球消费类电子产品、通讯及信息电子技术产品领域最重要的国际性展览之一，为欧洲及全球的电子消费品销售商和采购商提供了聚集了解和展示新产品最佳机会和理想场地。

2010年9月4−9日，IFA在德国首都柏林国际展览中心拉开大幕，展期为6天。在以往各种大型展会上，作为国产优秀品牌的漫步者总能拿出令人啧啧称奇、耳目一新的产品，为民族品牌赢得骄傲。此次IFA展会上，漫步者也秉承了凡重要展会必给观众带来震撼新品的传统，用强大的研发技术与出色的工艺设计，全面展示漫步者在音箱领域的实力与风采。接下来，我们就来看看漫步者的展厅以及几款独具一格的产品。

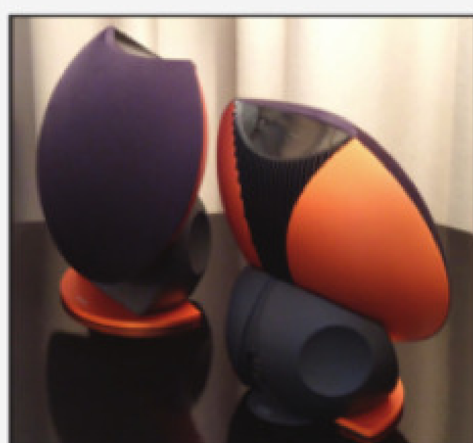
除了展厅之外，漫步者还在当地酒店进行了详细的产品展示。







牛角？这是这款漫步者新品音箱给人的第一感觉，其外观设计可谓出神入化。当然，光有设计还不行，必须有精湛的做工保证，要知道制造这种造型的模具并且保持主副箱体形状一致性的难度相当大，这款“牛角”音箱也足以体现漫步者的技术实力以及工艺水平。看到这幅图是不是已经按捺不住好奇心了，想想看，将两只“牛角”放在电脑旁边，异域风情加上动听的声音，还有围观亲友的赞叹称奇，多么美妙的画面！现在就要拥有它？毕竟还是新品嘛，距离上市还有时间，还得再等等……



漫步者e20，咱们的老朋友了，不过展会上它换了件衣裳，从银黑变成了橙黑，别有一番味道吧。



这个是不是有点眼熟呢？在2009年美国CES展会上，它的名字叫BREATHE，当时一经展出便引起国外厂商的高度关注。此前这款产品主要面向海外市场销售，近期将会在国内上市，国内型号将是M600，独特而富有质感的外形设计，这也是下半年漫步者的重头大戏。M600具体表现如何，还得等待M600上市之后。

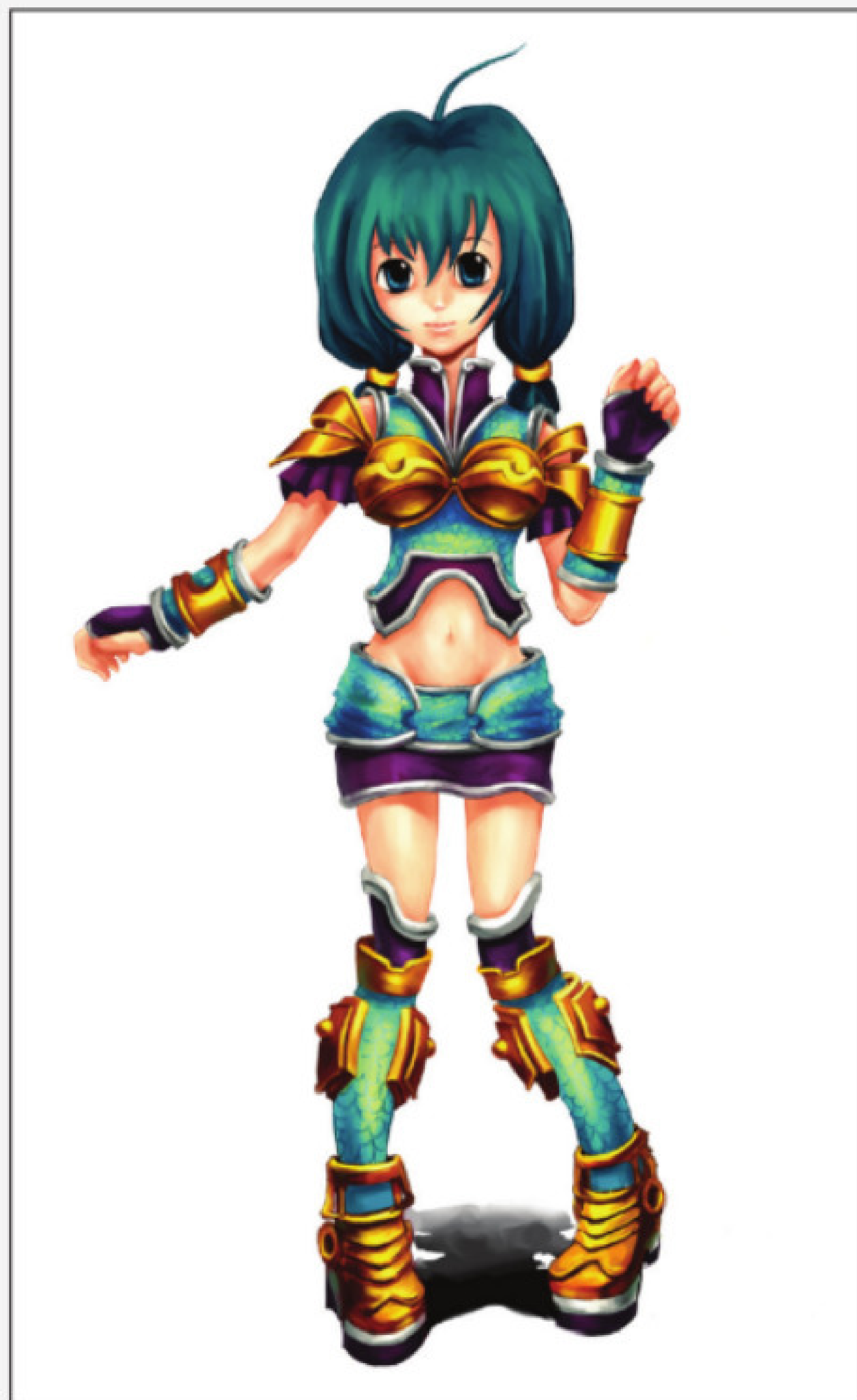


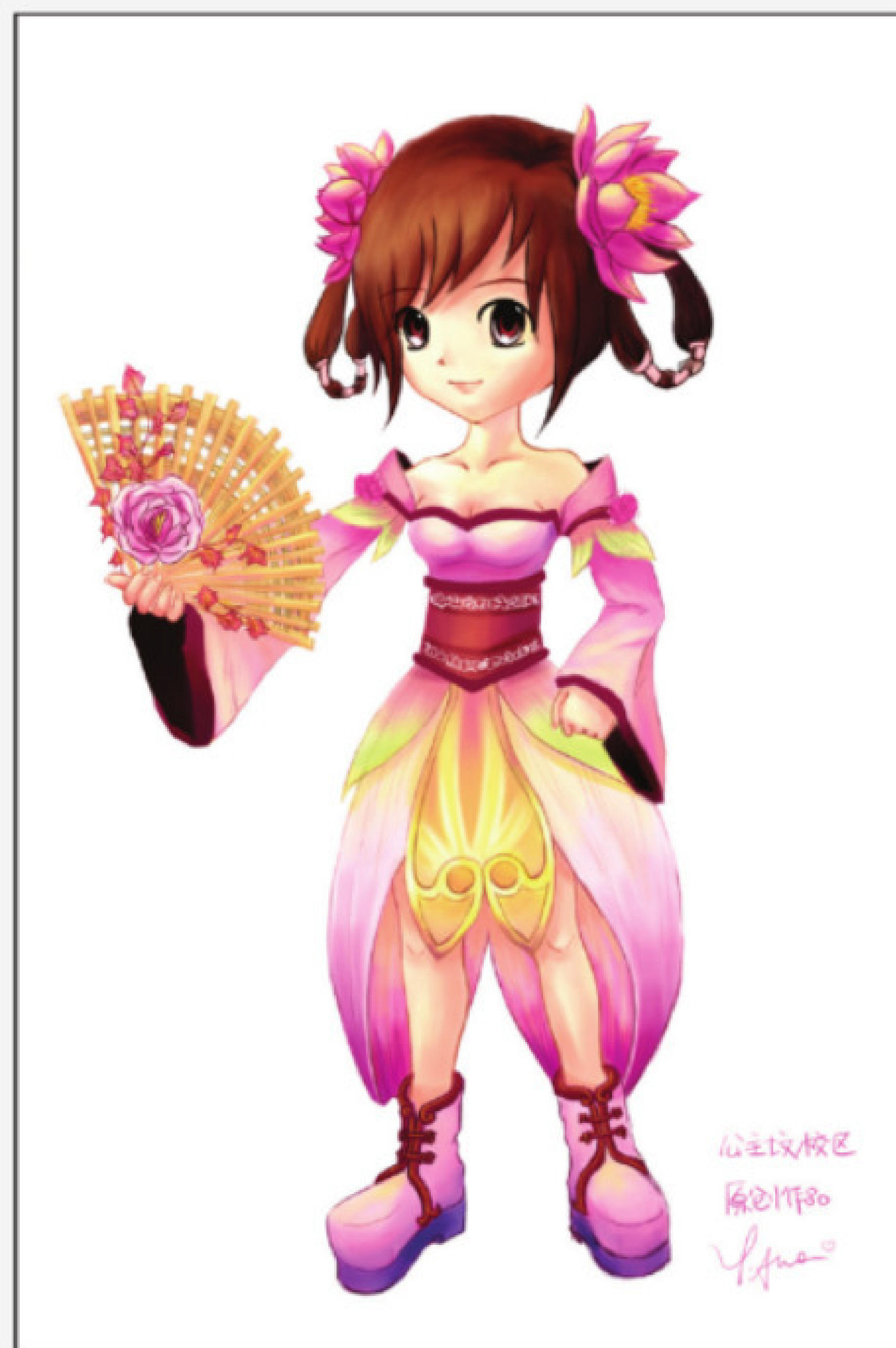


漫步者的新LOGO，这也是第一次亮相。对比一下以前的LOGO（左下图），发现什么没？对了，小写字母全部变成了大写字母，大概也是意味着漫步者从小到大，从弱到强的成长历程吧。

A passion for Sound，漫步者始终坚持“追求完美音质”的产品理念，为“将漫步者建设成为全球知名音响品牌”的目标而不懈努力，这是一个值得尊重的民族品牌。此次展会的音箱新品我们将会在后续报道中为您详细揭秘，敬请期待。P

停留，只为飞的更高
——记汇众教育北京公主坟（游戏）校区尤亚


汇众教育学员作品（一）



汇众教育学员作品（二）

优秀学员案例
姓名：尤亚
专业课程：游戏3D动画设计
就职公司：天本科贸有限公司
职位：游戏美术设计师

20岁从汇佳动画学院毕业的尤亚满心欢喜，认为凭着自己几年所学的知识定可以寻得一份满意的工作。但是她猜中了事情的开头，却没猜中故事的结尾。她靠着出色的口才和优秀的创意很顺利的闯过了几家公司的初试，但是在复试中却意外出局。事后她仔细思考了下原因，发现每家公司的复试都是考验实战操作，而自己几年所学的都是书本上的知识，空有满腹经纶却没有办法很好的表现出来，这令她异常失落。

就在她想随便找个工作打发时间之余，母亲翻阅的一份报纸吸引了尤亚的注意，她从中了解到汇众教育是当前国内一家专业致力于培养动漫游戏设计与开发人才的职业培训机构，随后她和汇众教育北京公主坟（游戏）校区取得联系，当下决定来校进行实地参观。没想到，这次的参观竟成了尤亚人生中一个重要的转机，在试听游戏的课程过后，她被丰富有趣的教学课程、老师诙谐幽默的讲解、热烈的课堂气氛和学员亲自实操项目所吸引，毫不犹豫的报了名，开始了她在公主坟（游戏）校区的学习生涯。

在公主坟（游戏）校区尤亚不仅交到了志同道合的朋友，也让自己的构思可以完美的呈现在大家眼前。但学习过程并不是一帆风顺的，开始的时候尤亚凭借深厚的平面绘画功底，很快适应了游戏3D课程，课余的时候还帮一些学员解决绘画基础方面的问题，但是当课程进展到电脑实操的时候，尤亚遇到了求职时的困难——让创意展现出来。这时侯，公主坟（游戏）校区的郑老师发现了她的困难，主动利用课余时间帮助尤亚解决问题。在郑老师的帮助下，尤亚实际动手自己操作，从人物平面模型的设计到人物立体轮廓的绘制，再到局部线条的调整，直至最终创意转化成一副完美的作品，她的心中无比欢喜，更加觉得自己选择汇众教育是一个正确的决定。

自此以后，尤亚更加认真的学习，利用一切的时间努力磨练自己的技术。同时不忘和同学、老师交流心得，对彼此的作品提出改进建议，让作品逐步完善，她也从中学习到其他同学的长处和经验。

转眼间，一年的时间过去了，检验尤亚学习成果的时间到了。这次的她自信满满，相信一定可以找到一个自己喜欢、薪水又高的工作。果不其然，尤亚凭借着精湛的技术和独特的创意被天本科贸有限公司录取，成为了一名游戏美工。尤亚对我们说“感谢汇众教育给了我这个学习的平台；感谢郑老师帮助，让我学到了动画制作的要领和专业技术；感谢我的同学让我不断进步，我会为设计出更好的令玩家感动的游戏人物而努力。”

汇众教育北京公主坟（游戏）校区
网址：http://www.gamfe.com/gzf
或http://www.bjgamecollege.net



头牌新闻

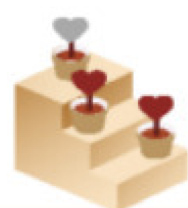
九城再起——《神仙传》杭州亮相

■本刊记者 冰河

失去《魔兽世界》之后，上海九城就陷入了将近两年的低迷中，虽然其间不断放出一些有关研发中的新品的零星消息，但一直没有给上海九城带来很大的推动，而九城在美国纳斯达克股市的股价也出现了明显下跌，甚至一度形成了市值低于九城所持有现金总额的荒谬局面。“九城急需一款能够撑得起场面的新作品”，这是游戏行业内外对此局势的统一认识。终于，2010年9月9日，在杭州西湖畔的凯悦大酒店上海九城隆重举行了最新产品《神仙传》的产品战略发布会。以现场大屏幕播放“千万级《神仙传》CG大电影预告片”正式揭开了这款九城本年度重点产品的面纱。此次发布会在秀丽的杭州西子湖畔进行，会场被设置成了独特的访谈节目现场。SMG知名主持人贝贝依次将四位嘉宾请到台上，伴随着一段段讲述《神仙传》历程的VCR，主策叶望、主美严于冰在台上分别从自己的角度与大家一起分享了《神仙传》的制作初衷及游戏特色。而《神仙传》的制作人，韩国籍副总裁TonyPark则表示，“《神仙传》是我们第一款合作开发的游戏，也是九城本年度的重点产品。我们会提供足够的研发资金以及九城多年的运营经验、客户服务、运维技术、销售渠道、QA、海外运营等等全方面的各类资源。我相信《神仙传》会实现我们的目标。”除了游戏的部分内容以外，吕瑶、朱弘、张佐倩、陈乃娴、桃子、毛貌、李诗臻等七名近两年最红的showgirl也以《神仙传》里“传说中的七仙女”形象亮相，吸引了全场最多的镜头。在会场外，本刊记者了解到，在未来两年内上海九城还将通过自主研发、合作开发、海外代理为用户提供多款各种类型的游戏产品。《神仙传》将作为九城在《魔兽世界》之后的第一款重点游戏，为中国玩家带来一个独有的“仙侠世界”。P



九城《神仙传》四主创现场畅谈制作历程



晶合热点

《剑侠情缘——藏剑山庄》首次玩家媒体见面会

9月10日，由金山软件主办的3D武侠网游《剑侠情缘网络版叁》同名电视剧《剑侠情缘——藏剑山庄》首次玩家媒体见面会在山东东平水浒影视城召开。金山游戏副总毕振华、金山游戏市场总监刘波、电视剧导演冯柏源共同参与了《剑侠情缘》电视剧主题曲创作计划的启动仪式。见面会中还为带来了精彩的玩家自制献礼视频，并为“剑网3”名人堂最终优胜的“最具影响力玩家”啵啵玩家颁出象征名人堂活动胜出大奖的尊贵轿车。



谢霆锋、阿SA等电视剧主演也出现在见面会现场

《诛仙2》首届国际跨服PK赛落幕

2010年9月19日，历时4个月的PWIC完美时空《诛仙2》首届国际跨服PK赛在北京圆满落幕。PWIC是“Perfect World International Championship”的缩写，意为完美时空国际争霸赛。来自中国、中国台湾、北美地区、越南、韩国、俄罗斯、马来西亚、日本、泰国等16支代表队经过两天的激烈竞争，最终由中国代表队力拔头筹最终夺得《诛仙2》首届国际跨服PK赛冠军，越南、北美分获二三名。各国参赛选手在本次大赛上结下了深厚友谊，虽然肤色、语言不尽相同，但他们为了一致的目标走到一起，不仅向世人展现了世界顶级的技战术水平，也充分地展示了自我风采。期间，完美时空互动娱乐总裁竺琦、北京完美时空网络技术有限公司副总裁魏诚、北京完美时空网络技术有限公司副总裁王雨云携手各合作伙伴代表共同出席了本次闭幕式，现场还有60多家媒体和200多位玩家一同为各国选手的精彩技艺而喝彩。



国际跨服PK赛获奖选手上台领奖

ECL第四赛季线上赛结束，16强晋级西安线下总决赛

经过激烈的角逐，持续14天的竞游ECL2010（Esports Champion League电子竞技冠军联赛，由中国电子竞技运动发展中心主办）第四赛季线上阶段比赛战罢，12位出线选手与四名种子（上赛季四强）构成线下决赛16人，他们将参加10月15～17号在陕西省西安市曲江寒窑遗址公园举办的线下决赛。本次西安总决赛的冠亚季殿军选手除了会获得丰厚奖金外，还将与前三个赛季的四强选手都晋级到竞游ECL的年度总决赛中，他们将共同争夺竞游ECL的总决赛的最高荣誉。届时玩家可通过竞游网及PPTV、PPS、QQlive等各大平台在线观看比赛实况。以下是本次线下决赛的16位选手名单：

王诩文 WE.PEPSI.Infi（种子选手）、陆维梁 EH.GIGABYTE.Fly（种子选手）、周成龙 EH.GIGABYTE.Sai（种子选手）、刘箫羽 E3.TuO_Xie



（种子选手）、李晓峰 WE.PEPSI.Sky、黄翔 PanDa.TH000、曾卓 RAGE.Ted、武嶙 E3.Wulin、金圣植 EHOME.GIGABYTE.Remind、马岳龙 E3.Acam、谢楠 AgFox]ForDream、余健凯 EH.GIGABYTE.Yumiko、周西希Boc.RAGE.Zhou_xixi、任菁扬 Linyu.Elegant、刘伯睿 XiaoBei、王鹏 BoC.RAGE.Wp。

《Q版三国杀》武将扩充《Q版神话再临——风》登场

《Q版三国杀》自2009年7月上市以来，因其所有卡牌都采用卡通化设计，造型可爱搞笑，深受广大玩家喜爱。为响应广大玩家一直以来对《Q版三国杀-神话再临》系列扩充的强烈呼吁，游卡桌游经过长时间精心筹备，于国庆期间推出了全国同步发售的《Q版神话再临——风》。该产品是《Q版神话再临》系列的第一部作品，“风、火、林、山”武将扩充第一弹。内含曹仁、夏侯渊、小乔、周泰、于吉、张角、魏延、黄忠来自四大势力共8名武将，火武将闪卡1张，神关羽或神吕蒙武将1张，同款神武将PVC公仔1件。此扩充须加入《Q版三国杀》中进行游戏。PVC公仔一直是游戏“粉丝”和动漫“粉丝”深爱之物。此次为丰富《Q版——风》内容，随扩充武将一同发售的神



武将PVC公仔更是《Q版三国杀》系列首批收藏用Q版公仔，分为“神关羽”和“神吕蒙”两个造型。2010年10月1日至2010年12月31日期间，玩家可使用《Q版神话再临——风》里所含火武将闪卡的16位兑换码登录《三国杀Online》游戏，换取专属武将秀一套。



晶合新作

《龙之谷》第三章“炼狱风暴”开启

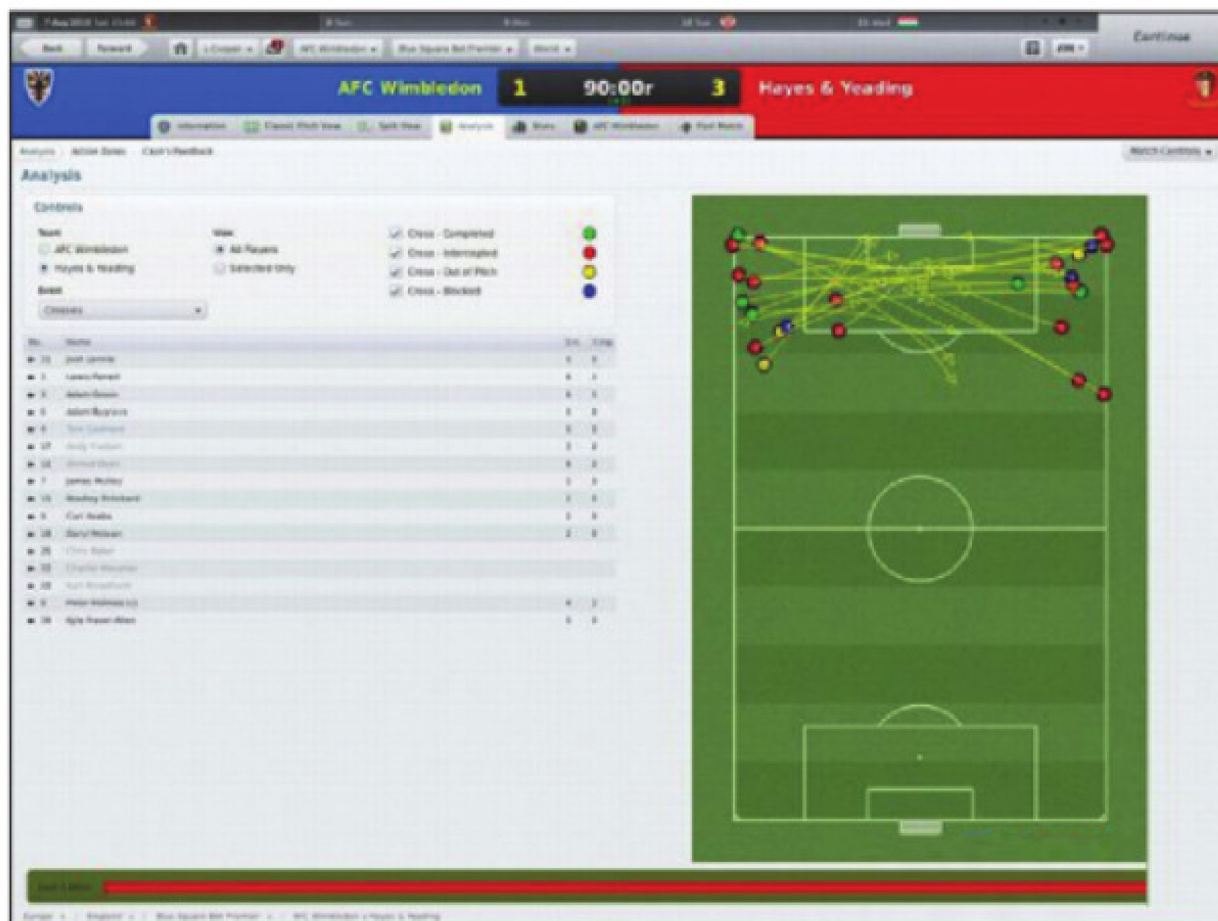
3D网游《龙之谷》第二章“黑暗神殿”在8月26日一经推出，即赢得了广大玩家的追捧，地狱犬巢穴副本获得了极高的人气。只有实力达到顶峰，并且持有“黑暗大君主印章”的冒险家们才有资格去挑战它，而战胜地狱犬“嗜血的卡卡里”是一个冒险家所能获得最高荣誉，也是获得身份的象征“地狱犬套装”的唯一途径。普通模式下的三头地狱犬，也许还不够



强大，作为阿尔特里亚大陆上最值得骄傲的勇士，又岂会仅仅满足于征服还未百分百发挥实力的“嗜血的卡卡里”？肩负着拯救阿尔特里亚大陆重任的勇士们，只有在战斗中，面对更加凶悍的对手，才能不断激发潜能，不断让自己更加强大。不少勇士在翘首期盼着难度更高、更加刺激、爆率更加丰厚的地狱模式。《龙之谷》回应广大谷迷的期盼和支持，在9月14日又推出了《龙之谷》第三章“炼狱风暴”，真正的地狱模式的地狱犬巢穴与顶级A装将在地狱模式中迎接您的挑战。

《足球经理2011》定于11月5日发售

《足球经理2011》（The Football Manager 2011）发售日期已确定，Sports Interactive确认游戏将会在今年的11月5日上市发售，同日还将推出系列的游戏名称为《足球经理便携版2011》（Football Manager Handheld 2011）。最新版的新特性包括实时的合同谈判系统，经过改良的培训制度和新的“赛前准备”，经理人们可以更加精细的对训练直至比赛的每个环节进行管理。





晶合快评

复刻——怀旧的另一种载体

■晶合实验室 北四环寻事员

这段时间，正在热播的新版电视连续剧《红楼梦》雷倒了一片网友，连我这个对国产电视剧从来都不感冒的人也跟着一众家人被动地看了几集。说实话，即便在今天电脑特技如此发达，导致制作技术大幅提高的前提下，网友总结的“音乐像聊斋”“铜钱头造型迥异”“宝玉似正太，黛玉太肥，不似红楼似青楼”的观点，我也深表认同。感觉制作技术这层“皮”到位了，但是整体却总是缺乏一些灵魂的东西，于是又找来87版的《红楼梦》来看，重温之下，还是觉得欧阳奋强、邓婕等人饰演的角色和整体的剧情架构比2010版的更令人难忘。

要说时代进步了，为何人们还总是怀旧呢，笔者个人揣测，导演们在二十年后重拍，都希望加入自己突破性或者个性化的东西，加之与时俱进的投资人拍片制度的变化——“到底谁说了算”，从而导致了一种公众认同感的偏差。其实，即便在今天来看，把旧版的《红楼梦》更换演员，剧情造型不变的前提下，完整的“复刻”一遍，料也不会招致如此骂声。被承认的经典总比冒险更容易成功。

说起复刻，游戏行业的复刻风潮由来已久，好评如潮经典如《新仙剑奇侠传》，当年也曾大卖数十万套，并为永远的遗憾结局修订了若干个版本，抹去了“仙剑”迷心中那永远的一道伤痕。几年前，上海软星在制作完《仙剑奇侠传四》后，当时业界传闻其下一款游戏就是《仙剑奇侠传一》的3D复刻版，但因团队遭遇变故解散风波，部分“仙迷”也只能抱憾良久。关于复刻的最新话题，则是一个叫做饕墨（TOMO）的民间制作小组带来的《新轩辕剑贰》。这款游戏是以大宇公司1994年的《轩辕剑贰》为蓝本复刻的，制作始于2008年，历时2年完成。根据制作组的说明介绍，这款由非官方复刻的游戏既选用了“新仙剑”、“仙剑二”、“轩辕剑叁”、“天之痕”中的地图、法术造型等素材，也自行绘制了大量的图片人物设定等，包括其中的部分音乐。



壶中仙希望缔造一个人与妖魔和平共存之新世界，因此采取了过激的手段，他的理想现在只能借助民间的复刻版来实现了——DOMO不仅仅是一个渐行渐远的符号，还伴随着玩家远去的时代记忆……

而这款复刻版的“轩辕剑二”之所以引起关注，我想大概有两个原因，一是制作小组的纯草根特色——TOMO的几位主力成员全部来自天南海北，包括了广西、山东等地的一些在校大学生，且以网络兴趣小组的形式而存在，对单机游戏的共同喜爱是维系这个民间制作小组存在的重要动力；二是草根游戏存在已久，但完整全面去复刻一款经典单机中文游戏的，在笔者的印象中，这还尚属首次，适逢单机游戏市场萎缩，作品凋零之际，爱好者复刻官方早年经典游戏，这种味道，品一品多少有点苦涩，不知道是悲凉还是欣喜。



没事找事的北四环寻事员

在同TOMO小组成员之一的孙志贵电话交谈中，笔者能够强烈地感受到他对于“轩辕剑”系列游戏的热爱之情，但同时他也不得不面对或许未来大宇公司将停止“轩辕剑”单机游戏开发的冷酷现实。毕竟和一个存在十余年，且在玩家心目中留有深刻印象的游戏说再见，不论是制作人还是玩家，在情感上，恐怕都不是件容易的事。当然，笔者看来，这款草根版的《轩辕剑贰》的处境多少也有些尴尬，首先是未经原制作公司大宇的授权，也因此仅仅只能是一个网友间自娱自乐的小众产品，虽然流传甚广，并可成为老玩家怀旧情怀的一个载体，但毕竟始于民众和玩家的自制行为，非商业化的前提下，在某种程度上来说，还是有些许粗糙的。而换一个角度，若由官方投入一个制作团队，历时2年，推出一款制作精良玩家认可的官方复刻版，即便赢得口碑，但数百万乃至千万元级的制作成本，在目前的市场状况下，怕也只能落得个入不敷出的下场吧？

笔者在上网逛论坛的时候，经常会看到玩家对于某款知名老游戏的怀旧之情，《枫之舞》《辐射2》《坏蟑螂》《三国志武将争霸》，这些运行于DOS或者windows早期版本的游戏，有些也是笔者成长岁月中的重要记忆载体，有时也仅仅只能借助DOS模拟器来回味现下看来粗糙的画面。而这些令人回味的游戏之所以没有复刻版，放在今天来看，大概也是背离商业逻辑的因素使然吧。因此，老玩家的某些美好回忆也仅仅只能定格在遥远的DOS时代作罢。

复刻之于老玩家，是一种重要的记忆载体，一些优秀的游戏剧情在复刻间得以传承，但复刻仅存于民间的非商业行为，至少现在看来，多少也有些尴尬和无奈，对于老玩家来说，在纳克萨玛斯下着副本，和在古月圣、何然的结伴同行下游历壶中世界，那种感觉怕是大大不同，就像崔健蒙着红布吹响小号，和周杰伦挥舞双截棍，都会带来感动和记忆，只是感动的是不同年代的人吧。P

漫画作者：阿克斯纳颗粒塔



三国两晋南北朝时代的游戏联想

必须事先指出，本文并不是一篇历史论文，而只是借中国历史上的一段分裂交融的特殊历史时期为话题，对个别历史游戏、角色扮演游戏进行的一种联想和对照。读者觉得有那么点意思，能引起更多的想法和对于那段历史的回溯，能增加对游戏的新一层兴趣，那么本文的目的也就达到了。

正如标题所示，本文会涉及到三国、两晋和南北朝时代的一些历史史书的记载。但如何界定这一段历史时期的具体年限，并不是这篇文章的要点，但我们还是要在文章开头提一下。众所周知，三国时代的开端是由公元220年（黄初元年十月）汉献帝禅位、曹丕代汉称帝为开始的。但也有人认为，直到公元229年（黄龙元年四月）孙权称帝后，才可算是三国时期的的“法定”开端。但通常意义上来说，根据陈寿史书《三国志》的记载和历史小说《三国演义》的描写，人们习惯于把三国时代的开端定位于东汉末年黄巾起义的动荡时期。因为正是由这一动荡时起，魏、蜀、吴三国的建立者们才真正走上了历史舞台，并一步步完成了自己成立帝国的霸业。而公元589年隋文帝杨坚灭陈国，隋朝统一全国，则是南北朝时期的结束。

一

光荣的《三国志》系列玩家们都不陌生。而从《三国志5》开始，游戏的战斗层面中出现了争议很大的妖术、幻术和仙术这三种法术指令。其中“仙术”可以恢复战场上全部我方部队受伤的士兵，有时还可使已行动部人再行动。“妖术”则可以耗损敌方兵力并使其士气及训练度下降。“幻术”耗损敌方兵力并使其混乱成无阵状态。玩家们对《三国志5》最大的批评就是这三种法术对战斗平衡性的破坏。

而这三种法术又如何拥有呢？第一种方式是你选择张角或孟获的阵营开始游戏，其中张角是整个游戏中唯一初始就拥有“幻术”和“妖术”的角色，而孟获阵营的木鹿大王则是拥有“幻术”的第二人。第二种方式，就是从特殊人物手中获得《太平清领道》、《太平要术》和《遁甲天书》这三本奇书，你才可以使你的角色分别获得仙术、妖术和幻术。

这一设计遭到了玩家们的长期诟病，一是认为它破坏平衡性，二是认为它的怪力乱神与游戏整体格调不符。大概是由于玩家们的批评，更加强调真实性的6代将这三种法术取消了。不过到了《三国志7》的时候，这三者又以“鬼谋”的策略出现，配合其他特技就可使出“幻术”和“仙术”（7代更有甚者，还出现了黄龙、麒麟、大鹏和凤凰等4种“圣兽”系统）。在其后的几代作品中，也都保留了“幻术”和“妖术”的设计。


《三国志4》中的诸葛亮形象，是该作历代中最有道家气质的


游戏中的于吉形象，白眉长髯，手持法杖，好像得道的仙人

最近读到陈寅恪先生关于魏晋南北朝史的讲演录。他在讲义中提到，晋朝八王之乱的中心人物赵王司马伦及其同党、晋代在东莱地区起兵的刘伯根、王弥以及西晋末年发动变乱的张昌，其均为天师教（五斗米道）中人，并提到琅邪（琅琊）这个地区自后汉顺帝以来的浓厚的巫教环境。根据《三国志·吴书》转载的《志林》记载：“初顺帝时，琅邪宫崇诣阙上师于吉所得神书於曲阳泉水上，白素硃界，号太平青领道，凡百馀卷。顺帝至建安中，五六十岁，于吉是时近已百年，年在耄悼，礼不加刑。”于吉本人就是琅邪人，他的徒弟宫崇也是琅邪人。《太平清领道》不是他们独创，他们仅是参与了其编撰和传颂的工作。后来宫崇还亲自到皇宫里（诣阙）把这本书献给了汉顺帝政府。但是政府有关部门（有司）认为这本书“妖妄不经”，所以被封藏起来。但是汉朝政府虽然不认可这本书，民间却早已广为流传。直接给予东汉王朝最后一击的黄巾军领袖、太平道教教主张角就受到《太平清领道》的直接影响。

虽然黄巾剿灭、于吉被杀、张鲁投降，但五斗米道教的影响在民间仍不可谓不根深蒂固，竟传播到晋代。其历史证据就是根据《晋书》中对于这些变乱分子的地域、习俗和活动特征的记述，与《三国志》《江表传》等书中的描写是吻合的。

我感到，如果五斗米道教对于三国魏晋时期的整体影响真如陈寅恪先生的研究所证实的，那么《三国志5》中对妖术的定位还是准确的——唯一的不同是将它在那个时代政治、政局上的影响，转移到了游戏的战术领域。这也是游戏不得已的一种权衡。

再联想到《三国志7》当中，巡查城市的选项中经常会随机遇到的是否“砸毁祭坛”的设定，这个设计本来也使人感到可有可无。但现在回过头来看，也深感到其深刻反映了当时的社会情况，很有深意。

下面，我们就来具体看一下《晋书》中提到的地区变乱与天师教（五斗米道）的关系。

西晋年间司马氏同姓王之间为争夺中央政权而爆发了一场混战，前后历时16年，史称八王之乱。其最终结局是东海王司马越夺取大权，并直接导致了西晋的灭亡。其中最先发难废掉晋惠帝的赵王司马伦，是司马懿的第九子。在司马炎称帝的时候，他先是被封为琅邪郡王，后才改封为赵王。他与他的谋主孙秀、大将张林，都可能是天师道（五斗米道教）的信徒。孙秀是琅邪人，最开始是司马伦的“近职小吏”，也就是办公室秘书一类的角色，司马伦好几次让他写“文疏”——也即祭天、礼拜、求雨等道教法会活动里的祈福书、超度书，孙秀每次把文疏都写得很符合司马伦心意，司马伦就喜欢他了，后来当上赵王后，升他官为侍郎，是他的“亲信”。《晋书·赵王伦》传里也写得很清楚，说孙秀与司马伦“并惑巫鬼，听妖邪之说”，并说孙秀“家日为淫祀，作厌胜之文”，也就是说，孙秀经常在家里作很不好的法术祈祷，以诅咒司马伦的政敌，听起来很恐怖。而司马伦身为皇族，却格外亲近这个人，可见司马伦对五斗米道教迷信的程度和他本人的品性。而且《晋书·孙恩传》里也提到，孙秀的的本族人孙恩，“世奉五斗米道”。也从一个侧面证明了孙秀的家族信仰。


诸葛亮为什么会在小说和传说里被渐渐塑造为能呼风唤雨做法术的修真道士的形象?

在这样的背景下，司马伦命他的手下人诈称他已死去的父亲司马懿以道教神仙的身份托语给他，令他早日入主洛阳，又说他爸爸会在洛阳北芒山上显灵给他辅佐助阵。为此他还在北芒山上给他爸爸立了个宣帝庙。在这个庙里，他把道士胡沃封为太平将军，整日祈请、招福佑，又让孙秀整天扎小人诅咒别人（厌胜），又让手底下人跑到嵩山上穿上羽衣，说是仙人王乔下凡了，还作了神仙书，说司马伦必定皇运长久。为了篡权当皇帝，晋惠帝司马衷的叔公就干了这些乌七八糟的事情。南朝时梁国人、道教上清派的承传者陶弘景在他的道教洞玄部经书《真诰》里提到，“晋宣帝为西明公友”。也就是说司马懿都排进道教的等级体系里了。“西明公”是道教神仙体系里“得鬼官道人”一个层次中的一种得道高人的称号，也许就类似于佛教中的阿罗汉层次中的不同称谓的罗汉。如果皇族的高层都与天师道教有着这么不一般的关系，那么整个民间的信仰情况也就可以知道。

再提一下西晋末年的刘伯根、王弥起兵。刘伯根是东莱人，东莱就是今天莱州市，也属于东方滨海地区天师道传播之地，在《晋书》里被称为“妖贼”，和对于吉的“妖邪”“妖妄”的评价差不多。刘伯根曾任一县令，公元306年（光

熙元年）利用宗教作号召组织万余人起兵反晋，自称一公，王弥和刘灵都是他的从党。

非常有意思的是，陈寅恪从东晋大诗人谢灵运的身世反过来印证刘灵等人是信奉天师教的。说是钱塘地区的杜明师夜里做梦有人从东南方来进到他家里。正好这天谢灵运出生。谢灵运的爷爷谢玄没几天就死了，家里人就把谢灵运送到杜家养育护佑，到15岁才回家。而杜家世代都是天师道信徒，谢灵运寄养在这样的人家以求护佑，自然会以其信仰命名（这或许又有点类似佛教的法名吧），所以他名字的“灵”字也就从侧面证明，刘伯根的从党刘灵所信的“妖道”，就是天师道无疑。


小霸王孙策作为江东的政权掌握者，杀掉于吉的决定可并不是因为他“宣扬迷信”

最后再说一下荆楚地区的张昌起义。张昌出身于蛮族，但是从小已被汉化。他武力过人，好论攻战，年轻时曾为平氏县吏。受李特起兵的影响、借政局的动荡，他开始起兵作乱。大量的流民和躲避徭役者都去投靠他。他还和山都县吏丘沈一起称帝、称相，又封他哥哥为车骑将军，他弟弟为广武将军，在山岩洞穴里作宫殿，当起了“山大王”。史载他的部队“旬月之间，众至三万，皆以绛科头，撍之以毛。江夏、义阳士庶莫不从之。”新野王歆上报朝廷说：“妖贼张昌、刘尼妄称神圣，犬羊万计，绛头毛面，挑刀走戟，其锋不可当。请台敕诸军，三道救助。”

而反过来看《三国志·吴传·孙策传·引江表传》中记载，孙策决定杀于吉时说了这样一段话：“昔南阳张津为交州刺史，舍前圣典训，废汉家法律，尝著绛帕头，鼓琴烧香，读邪俗道书，云以助化，卒为南夷所杀。此甚无益，诸君但未悟耳。今此子已在鬼箓，勿复费纸笔也。”意思是说当初任交州刺史的南阳人张津就和于吉一个样，头上缠个绛红头巾，不干正事，没什么好下场，有前车之鉴，所以我必须要杀了于吉。由这段话可以知道南阳地区早在汉末已有天师教徒活动。而头戴绛帕可能就是其教徒的标示，在南阳起事的张昌的妖贼们也头戴绛帕，可能也并非一种巧合。

说到这里，我们可以回想一下，诸葛亮为什么会在小说和传说里渐渐被塑造为能呼风唤雨做法术的修真道士的形象？这和他的出生地以及曾“躬耕于南阳”的经历又有什么关系？又反映了世代民间百姓、说书人心目中对道家信仰有着怎样的印象呢？这样想想，会觉得非常有意思。

此外巴蜀地区的賨人李特在西晋的起兵，也与五斗米道教有着直接的关系。《晋书·李特载记》直接提到“汉末，张鲁居汉中，以鬼道教百姓，賨人敬信巫觋，多往奉之。值天下大乱，自巴西之宕渠迁于汉中杨车坂，抄掠行旅，百姓患之，号为杨车巴。魏武帝克汉中，特祖将五百余家归之，魏武帝拜为将军，迁于略阳，北土复号之为巴氐。特父慕，为东羌猎将。”也就是说，作为西南夷的少数民族賨人曾被迁到汉中，全部信奉张鲁的天师道教，这其中就包括了李特祖父李虎所率领的五百多家賨人。曹操攻克汉中后，这五百余家人就归附曹操，又被迁到略阳。而信仰天师道教却成为他们几代人持续的信仰。晋惠帝年间，关西扰乱，李特随流民又回到蜀地，在益州掀起了暴动。

二

写到这里，又突然想到鲁迅先生所说过“中国根柢全在道教”的观点。虽然他所指的是民族性中的问题，而不是讲“道教在我国的发展之深广”，但是读过这些历史记载，确实对三国两晋时以道教为名义的教宗和民间结社组织的根基之深，这样的事实在历朝历代都不断重演。如一百多年前的太平天国，也是一例（虽然他们所“信奉”的不是道教）。

而这些道教支流又缘何在民间甚至皇室上层中传播甚广的呢？让我们来看看史书中对于于吉的记载。

《三国志·吴传·孙策传·引江表传》云：“时有道士琅邪于吉，先寓居东方，往来吴会，立精舍、烧香、读道书，制作符水以治病，吴会人多事之。”张角是太平道教，《三国志·魏书·第八》中记载“太平道者，师持九节杖为符祝，教病人叩头思过，因以符水饮之，得病或日浅而愈者，则云此人信道，其或不愈，则为不信道。”孙策提到的那个交州刺史张津，平时也就是“鼓琴烧香，读邪俗道书，云以助化”。至于张鲁治理下的汉中，大家都知道，那更不用说了（毛泽东曾批注《张鲁传》说其教派“另一方面，则带有原始社会主义性质，表现在互助关系上。”）。可见起平时这些教派也是以济世救人或修身养性为表面纲领的（张角的“喝符水病没好，那就是你不信道”的说法更是绝妙）。对于广大社会下层、未受过教育的穷苦百姓而言，这些表面纲领迎和了他们在痛苦无望的生活中“寄希望于能有一种神奇力量立刻改变人生”的渴望，而对于上层势力而言，支持他们全是为了政治上的需要——张鲁的母亲充当了与益州地区实权者、益州牧刘焉发展良好关系的外交官角色，而孙秀则为司马伦的夺权提供了“神学理论基础”。而一旦此种教派自身力量威胁到他们的上层统治时，统治阶层又必须将他们剿灭。张角、于吉、刘伯根等无不是如此。《孙策传》说“策尝於郡城门楼上，集会诸将宾客，吉乃盛服杖小函，漆画之，名为仙人铧，趋度门下。诸将宾客三分之二下楼迎拜之，掌宾者禁呵不能止。”这直接导致了孙策必须杀




从许子将（左）到司马徽（中）再到阮籍（右），士大夫阶层话语方式的转变，证明了其所处政治环境的渐渐恶化

拜于吉，因为能参与孙策集会的“诸将宾客”们，可不是平常之辈，他们拦都拦不住地都要去迎拜于吉，可见于吉的影响达到了一种什么程度。

了解了这些历史，再回过头来看我们当今社会上的李一道长等人，确实已是不足为怪了。

这样再看光荣《三国志》系列游戏中，自三代起陆续设定的那些特殊角色，如于吉、华佗、司马徽、左慈、祢衡、管恪、许子将、7代的阮籍、8代的蔡琰等，都是有它的特定的代表性的，不是随便加进游戏的。于吉代表的是道教信仰的势力，左慈是通晓采补、导引甚至房内之术的方士，虽和道家有直接的关系但又有别，是受到统治阶层欢迎的（想想现在的养生会馆、养气保肾按摩）。华佗其实在那个时代也是被归为左慈、管恪一流，都是方技。所谓方技最早就是指有关医疗养生的技术和知识。《汉书·艺文志》把它分为四种，即医经、经方、房中、神仙。后来泛指医术、天文、占卜、相命、遁甲、堪舆等术。管恪就是术筮之术，也即占卜大师，知道天文和周易的一些规律。但华佗的不同在于他是三国时期医诊水平的代表人物。至于蔡琰的出现，不仅意味着她是名臣之后、文学家中的女性代表者之一，或者还因为她是那个时代动荡与民族交融的象征性人物。

至于司马徽、许子将（许劭）则更值得特别一提。此两人与阮籍，恐怕正是魏晋两代政坛由“清议”到“清谈”风潮变化的一种代表和反映。





必要时要拆毁祭坛，但有时为顺应民意，也要带领大家祈雨，图片来自《三国志7》

“清议”就是以儒家的伦理道德为依据臧否政治人物的一种议论。东汉清议的要旨为人伦鉴识，即指人物的品题。东汉后期，宦官专政不仅使政治黑暗，而且也垄断了仕途。这时的选举、征辟，都要按照他们的爱憎行事，这就严重地侵夺了士人的上进之路。这一时期，太学生已发展到三万余人，各郡县的儒生也很多，他们上进无门，就与官僚士大夫结合，在朝野形成一个庞大的官僚士大夫反宦官专权的社会政治力量。他们“激扬名声，互相题拂；品覈公卿，裁量执政”，即为“清议”。许子将就是典型的“清议”者。他年轻时严守名誉节操，喜好研究传统礼教所规定的人际关系，对当时的人物作出许多评论。据说他最初担任汝南郡的功曹，太守徐璆很敬重他。府中官员听到许子将作了官，没有人不检点自己的言行举止。而为今天所妇孺皆知的，是青年曹操请求他为自己品评时的那段故事。曹操好几次拍许劭的马屁，作出特别尊敬他的样子，就为听他对自己的点评，可耿直的许劭瞧不起曹操的那种无赖奸诈的为人，曹操后来找个机会胁迫了这个耿直人，非要逼他评价自己。耿直人无可奈何，只好开口说：“君清平之奸贼，乱世之英雄。”曹操听了特别高兴。这段故事记载在《后汉书·许劭传》当中。而在晋代孙盛的《异同杂语》中的版本是这样的：“太祖尝问许子将，我何如人？子将不答。固问之。曰：子治世之能臣，乱世之奸雄。太祖大笑。”许子将太有个性，和身边的很多人最后都闹翻脸。但是他的传记中确实证实了他作为士大夫阶层对宦官当政的不满。许劭的“从祖”（即伯公、爷爷的兄弟）一家三代都是朝廷太尉、司徒、司空这一级别的高官，可第三代也就是他的堂兄弟许相靠着巴结宦官得到了朝廷的封侯，所以许劭憎恶他品行不端，他几次请许劭过去，但许邵根本不理他。许邵另一个堂兄是先后为刘璋、刘备效力的许靖。当时许劭与许靖都有很高的名望，喜好共同审核评论地方士人，每个月总是更换品评的对象和话题，所以汝南地区民间有“月旦评”的说法。

再来看司马徽。《三国志·蜀书·庞统传》说他“清雅有知人鉴”，这点和许子将一样。可他的生存环境和许子将相比又大有不同。三国时期社会组织进一步崩坏，他已经无法再像许子将那样作个每月都品评士人、不为权势拉拢所动摇的人物了。他需要自己躬耕以自足，不熟的人请他评论人物，他永远都说“好、好。”清代顾炎武曾在《日知录·清议》中说：“天下风俗最坏之地清议尚存，犹足以维持一二，至於清议亡，而干戈至矣。”司马徽被人叫“好好先生”听起来是个佚事，但背后体现出的确是政治和社会环境的进一步恶化。





五胡乱华时期，北方的城市不可守，而坞则勉强可守



三国时期，天下分崩，兵连祸结，灾疫继踵，人口锐减，当时的诗词也反映了其惨烈程度

等到了光荣《三国志7》里面诗歌大赛里才出现的特殊人物阮籍，则已经成为了清谈的代表。所谓清谈，说白了就是以《老子》《庄子》《周易》等著作为基础，对其中的一些玄学问题进行析理问难，反复辩论的文化现象。按陈寅恪的说法，“清谈的兴起，大抵由于东汉末年党锢诸名士遭到政治暴力的摧残与压迫，一变其具体评论朝廷人物任用的当否（即所谓‘清议’），而为抽象玄理的讨论。启自郭泰、成于阮籍。”

“清谈”曾一度成为社会上层阶级的风流、高雅之事。这种风流高雅还为我们留下了书法领域里的最高财富——《兰亭序》。然而，正如司马徽“好好先生”的佚事一样，这风流高雅的背后，是一种恐怖的社会环境。

以上谈的很多内容，与游戏进行联想确实有些牵强。但笔者确实感到，日本光荣公司相较其他游戏公司，对历史的态度是更胜一筹的。起码他们的设计师心中对当时三国社会的情况有一定深度的了解和把握的，我以前也曾撰文谈过，例如《三国志11》中夏侯渊的独有特技是“搬运”，这个特技使武将在率领运输部

队时可以增加移动力。实际上为什么夏侯渊拥有这个特技，是有其出处的，史书《三国志》中记载，在曹操击败袁绍，自身也元气大伤后，夏侯渊“督兖、豫、徐州军粮。时军食少，渊传馈相继，军以复振。”又如针对异民族的阎柔的“亲乌”特技、成公英的“亲羌”特技或臧霸的“威压”特技等，均与史实有所契合。史载广阳人阎柔“少没乌丸、鲜卑中，为其种所归信”，曹操平定河北后，阎柔确实为这些少数民族聚居地区的和平稳定作出了很大的贡献。而《三国志》系列对于如何处理羌、山越、匈奴等等少数民族的出现，也一直在不断尝试着。这样的例子不胜枚举。虽然上面提到的人物在《三国演义》中耳熟能详，但如何把这些人物放进游戏里，又如何放置恰当，纵观中日两国的游戏开发公司，恐怕也只有光荣公司做到了吧。而反观其他三国题材游戏，无论是国内还是国外的，大都只是借了一个三国的名字、一个“壳”，而并没有真正深入到其中，体现出它的更多侧面。





历朝历代，“竹林七贤”都是艺术家寄托情志的一种象征，而在这种看似洒脱清高的表面之下，埋藏着失势阶层多少的辛酸，又有多少终日清谈老庄的人最后能躲过被杀的结局呢？

当然光荣的作品也并不是十全十美。例如隐藏在三国社会和那些光彩夺目的英雄人物背后的地方门阀世族的那只隐形的大手，例如复杂社会条件下魏、蜀、吴的各自不同的兵制，都没能很好地在游戏里体现出来。当然，我们也不能如此苛求一款历史策略游戏了。游戏毕竟只是游戏。

三

最后一章，我们要联想的游戏，并不是光荣的历史策略游戏，而是《辐射3》。

人类历史上每一次朝代更迭、战乱动荡都会导致社会经济生产力受到严重破坏，大量人口死亡。三国、两晋、南北朝时代是中国历史上大动荡的时期。根据历史学家的推算，后汉时期全国人口在公元157年（汉桓帝永寿三年）时达到了最高值为5600万人。而自东汉末黄巾之乱开始（184年），中国进入长期的瘟疫频发和大小战争频繁的祸乱时期，全国人口数量与分布格局发生重大变化。黄河流域屡遭战争，十室九空，人口或外迁避难或死亡，真可谓天下分崩，兵连祸结，灾疫继踵，人口锐减。到蜀汉灭亡时（263年）人口数字根据传世文献资料记载合计在818万人左右。自此人口数一蹶不振，到隋文帝在位时方复苏。

近年来有很多人对三国时的人口数有不同看法，认为实际人口要比这个数字更多。但无论人口到底是1600万还是800万还是700万，一个不可争议的事实是，三国时期的残酷程度远超过我们的想像。

曹操《蒿里行》所痛诉的“白骨露于野，千里无鸡鸣。生民百遗一，念之断人肠。”王粲《七哀诗》中所云“出门无所见，白骨蔽平原。路有饥妇人，抱子弃草间。” 仲长统《昌言·理乱》所载“名都空而不居，百里绝而无民者不可胜数。”这些都是当时社会的真实写照。



十便士大厦，它是《辐射3》世界中，幸存的有产阶级所建立起来的“坞堡”，而在它的铁门外，就是野兽横行的荒原

虽然晋代时全国统一，人口数有所恢复（晋武帝太康三年户口调查全国人口约为2380万人），但西晋的统一局面只维持了十一年，就发生了“八王之乱”和紧接着历史上著名的导致华北地区人口在八年之内消失80%的五胡乱华时期。

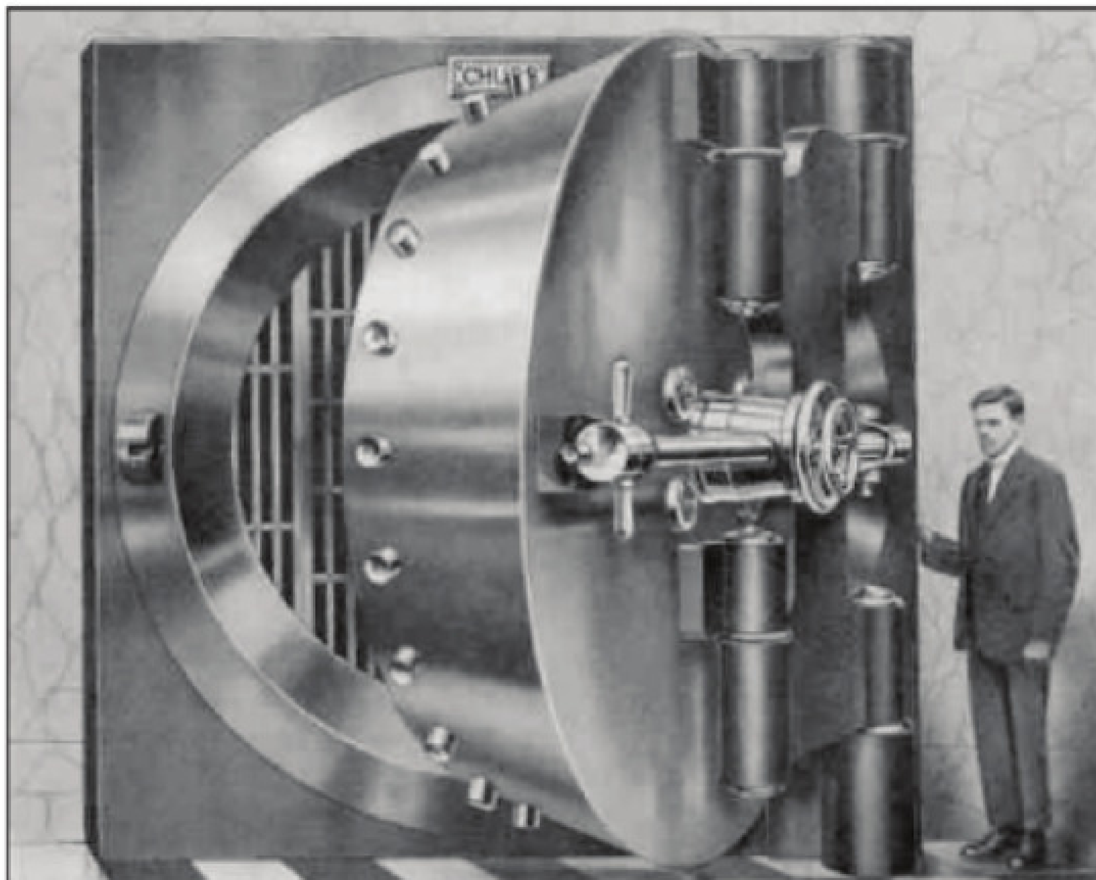
在这样一种社会组织基层彻底被摧毁的情况下，出现了一种叫作“坞”的建筑形式。

坞最早见于《后汉纪》和《后汉书》中“筑坞侯”“起坞侯”等说法。陈寅恪认为，“坞”起名于西北地区。三国时董卓的郿坞是最著名的例子。它有点类似欧洲的城堡（Castle）的概念。但郿坞并没有建在险要的地方，经济自给的方法又是储备谷物而非耕种，它高厚各七丈，内藏黄金二三万斤、白银八九万斤、积谷三十年储，董卓之所以建立它，目的很傻很天真，“成则雄居天下，不成则（以此坞）足以备老”。但到了西晋末年和南北朝时期，坞的概念又有所变化。

南北朝时期，自匈奴的汉国到氐人的前秦，由于胡族统治者的徙民政策，北方各族各阶级的人民都曾迁动。氐、羌、鲜卑各族也反复迁出回徙，这些与战乱一同对各族人民都构成了一种灾难。汉人能走的都走了，不能远离本土迁至他乡的，则大抵纠合宗族乡党，屯聚堡坞，据险自守，

以避戎狄寇盗之难。实际上这种据险自守的情况自三国时起就已经很普遍了，只是并不以坞的形式存在。太史慈向孙策汇报徐州情况时就说，“鄱阳民帅别立宗部，阻兵守界，不受子鱼（华歆）所遣长吏……子鱼不但不能谐庐陵、鄱阳，近自海昏，有上缭壁，有五六千家相结，聚作宗伍，惟输租布于郡耳，发召一人遂不可得，子鱼亦睹视而已。”而在晋代整个北方到处都出现了坞。《水经注·洛水篇》记洛水所经之处，就有檀山坞、金门坞、一合坞、云中坞、合水坞、零星坞、百谷坞、袁公坞、盘谷坞、范坞、杨志坞。这仅是洛水流域的堡坞而已。

陈寅恪说：“凡屯聚堡坞而欲久支岁月的，最理想的地方，是既险阻而又可以耕种，有水泉灌溉之地。能具备这二个条件的，必为山顶平原及有溪涧水源之处。因此，当时迁到山势险峻的地方去避难的人，亦复不少。盖非此不足以阻胡马的陵轶，盗贼的寇抄。”他讲到两个典型的例子——庾衮的禹山坞和郗鉴的峄山坞。


这就是地下避难所，物质生活丰富的西方人的核忧患意识又是从何而来呢?

庾衮的禹山坞是张汉肆掠阳翟时，庾衮带领同族以及当地老百姓，在禹山上依山而建的坞。当时人数不少，他提出“千人聚而不以一人为主，不散则乱”的观点，被推举为坞主。他们沿山壁险要处修坞墙，树立藩障，又设置了工作分配、物资分配、器具收集等一整套管理制度。遇到贼兵来犯时，他带领武装起来的乡民，很整齐地守住入口，但决不出击，贼兵反复来过几次，觉得没有便宜可占，就撤退了。因为他管理得当，坞中“百姓安宁，未知战守之事”。这个依山而建的坞，甚至不符合城堡的概念。


绿洲真是《辐射3》里一个独特的存在啊，可惜这个世外桃源根本没有看起来那么美好

郗鉴的峄山坞也是依山而建的。峄山是石山，中间有山洞，里面孔穴相通，敌人来了时想打没法打，人都躲进山洞里，易守难攻，而敌人走了之后，百姓又都从洞穴里出来进行耕种等活动。据说此坞也有千余家人都在其中避难。

庾衮后来离开禹山坞去了河内林虑山，这说明坞并非坞主所有，坞主对于坞中成员，只起督护作用，对耕种，打战，只负指挥之责——这恐怕也是当时坞中物资匮乏到仅够生存、倒退为很原始的生存形态有关。

如果你认真玩过《辐射3》的话，我敢肯定你一定会有一次或多次，会对这个游戏黑暗的世界观有过感慨。你还记得经过核战浩劫后，在荒芜的大陆上的那些人类聚居点吗？对，你知道我指的不只是人工设计出来的地下避难所（Vault），还有流民围绕一颗未爆炸核弹而建立起来的兆吨镇（Megatown），还有变种人盘踞的博物馆、孤独耸立在荒野深处的十便士大厦（Tenpenny）、一艘巨型航空母舰改造成的铆钉城（Rivet City）、人口贩子的据点失落天堂（Paradise Falls）、仿佛世外桃源的绿洲（Oasis）……我无须再列举其他名字，因为我发现，其实《辐射3》中的每一个有人生存的据点，其实就是“坞”。



当一个人类社会被摧毁到这样一种程度时，人们必须尽快“退化”，选择一种更原始的生存之道，也许同类选择群居的方式，活下去的希望更大

所有的人口处都有人把守，都设置了或简陋、或精密的防护壁垒，里面的人都依靠最原始和简单的交易或自给自足的系统勉强生存，而他们却朝不保夕、各有忧患。我再重复一遍，如果你真的熟悉《辐射3》，你会发现，坞堡的出现意味着社会已经崩坏到一种什么样的程度了。反过来进行这样的联想，历史上的那些最动荡的年代确实给人一种不寒而栗的感觉。

当然，坞也有其强大者。《晋书·李流载记》中说，李流的军队是靠“率千余家依青城山”结坞的范长征资给军粮，才得以复振。确实，这正如《辐射3》中钢铁兄弟会的总部也很强大一样。

最后，刚才提到了《辐射3》里的那个叫“绿洲”的世外桃源。陈寅恪考证说，陶潜所记撰《桃花源记》为纪实之文，是他直接或间接从《西征记》作者戴延之那里听到的，是戴延之自己随宋武帝刘裕入关途中的真实见闻。而桃花源不过是一个与其他据险而守的坞堡相类似的坞罢了。就好像《辐射3》里的“绿洲”，其实并不是真的绿洲。

动作复古迷的大餐

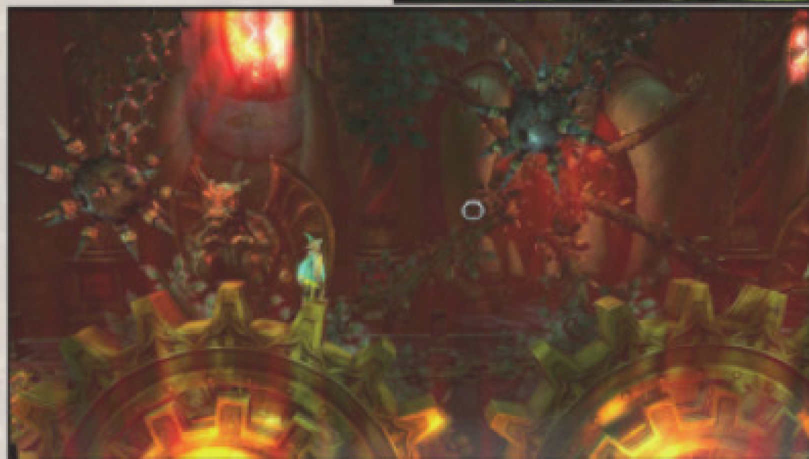
三位一体2
Trine 2

■四川 俞亦然

在《三位一体》这款近乎梦幻的动作游戏获得了巨大成功之后，得到巨大荣誉的制作小组并没有满足，用他们自己的话来说那就是：虽说能够制作完成《三位一体》让他们很开心，但他们并没有感到十分满意，因为这个游戏还有继续加以挖掘的空间和价值。正因为如此，在《三位一体》上市后不久，他们就开始续作的策划，对于后续作品的要求就是“更多、更好”。

首先不妨让我们来看看到底有什么“更多”。首先我们已经得知的消息是，制作小组在二代中策划了一个新东西：“在线合作”。如果你曾经是一代的粉丝，那么相信这个新特性足够让你产生冲动，支持三位玩家的互动合作，这才叫“三位一体”。此外，游戏中的三种职业（骑士、巫师和盗贼）也将会拥有新能力和新特性。虽然延续了一代的人设，但是这次的故事背景将是重新设定过的，在《三位一体2》中，故事背景被设定在王国的旧领地上，在这里新的威胁慢慢浮现了出来。比起一代来，二代的故事将会更加深入，随着玩家在二代中历险，整个游戏庞大而又传奇的设定将会逐一展现在玩家们面前。而游戏小组精心地调整了三个英雄的特性和能力，这次他们将如何实现整个游戏世界的平衡放在首要位置，可以说，在《三位一体2》中“一招鲜吃遍天”是绝对不可能的，玩家必须仔细地研究各种人物的特色，然后才能有效地完成各种任务。


Boss是一只绿蛤蟆?


游戏中依然会有一些谜题


2D游戏中这样的光影效果已达极致


依旧是三个熟悉的职业

但这些都还不算是主要的改动，更关键的在于制作小组整个重新改写了游戏引擎！在强化引擎的支持下，《三位一体2》才能够支持在线合作模式。游戏的整体光影效果也得到显著的提升，在《三位一体2》中，无论是图像效果、人物建模还是纹理动画，都比前作上了一个档次，使得整个游戏世界看起来更加真实。

游戏设计者Lauri Hyvarinen在谈到这个系列游戏的开发的时候，不无感慨地回忆起了《三位一体》一代的开发经历。在最开始的时候，《三位一体》只是一个计划中的小项目。但是随着时间的推移，计划也有了极大的改动，《三位一体》也从一个给新人练手的小项目变成了当时制作小组的主打项目。回忆起这段经历的时候，Lauri Hyvarinen表示将《三位一体2》制作得尽善尽美奉献给玩家，正是这种信念鼓励着制作小组不断前进。有了《三位一体》成功经验之后，我们确信制作小组一定能够做到这点，玩家们需要做的，就是耐心等待这款游戏在2011年春天的正式发售了！

●制作：Frozenbyte Nobilis　●发行：Atlus　●类型：动作
●发售日期：2011年第一季度　●期待度：★★★★

《地下城守护者》的"非官方复刻版"

地下城霸主
Dungeons

■江苏老黑

《地下城霸主》的制作组Kalypso直言不讳地表示，这款作品就是对多年前牛蛙的创意之作——《地下城守护者》的克隆。无论是游戏方式还是用户界面，二者之间都极为相似。玩家使用键盘上的W、A、S、D四个键控制地下城主的移动，对其中居住的小怪们实施自己的影响力，抵抗入侵的英雄。

曲线救国

玩家所控制的霸王与人类英雄的对决是游戏的重头戏。其实，这场战斗的过程是"全自动"的，这就意味着玩家既无法控制霸王的出招，也无法决定道具的使用，但这场战斗的输赢，却切实关系到霸王在地下城中的统治权是否牢固。

当英雄入侵之后，你可以通过他头顶的图标，知道他冒险的目的。大剑代表杀戮欲望，他会朝着怪物们云集的地区进发。藏宝箱则代表英雄此行的目标是宝藏，他们会径直奔向你的储藏室。此时你的首要任务不是披挂上阵与他们决一死战，事实上英雄的当前等级要远远超过玩家所扮演的霸王，擅自开打的结果就是被秒杀。玩家需要根据英雄此次踏入地下城的目的，尽可能的满足他们的欲望，这样就可以将它们的行动暂时限制在一个区域，给接下来聚集力量与其决战创造机会。比如说在遇到一个好战型的英雄时，那么玩家就应该孵化一堆低级魔怪，然后吸引他去屠杀。否则一旦英雄陷入了无聊状态，便会对霸王所居住的地下城之心产生兴趣，从而上门踢馆，导致游戏结束。总之，能否战胜战意盎然的英雄们，取决于霸王们的"曲线救国"策略实施得是否成功。

在消灭一个英雄之后，玩家可以吸收他一部分的灵魂能量，这是仅次于黄金的重要资源，用于霸王的魔法消费。如果你想获取他们身体中全部的能量，就需要在地牢之心旁修建一座牢房，然后对英雄的尸体进行"榨取"。如果你能够捕获到半死不活的受伤英雄，那么还可以暂时留住他们的小命，让他们源源不断地提供灵魂能量。

地下城vs地下城

在"Dungeon versus Dungeon"模式中，在地下城中挖掘金矿的小鬼，迟早会到达地图的边缘位置，此时的"地下作业"很有可能挖出一条通向其他地下城的通道来。在GC10展示会由制作组带来的Demo中，我们就看到了霸王的小鬼们一直挖到了一个由僵尸领主控制的地下世界中。后者毫不犹豫地率领它的骷髅兵和其他不死生物，对入侵者展开迎头痛击。如果玩家所扮演的霸王不幸阵亡，那么你依然会在地牢中心的祭坛上复活，但会丧失对刚才跟随其冲锋陷阵的小鬼们的控制权。


两位霸王因为抢地盘也打了起来


僵尸大王的地盘

《地下城霸主》的单人战役将会提供20个任务，地牢的风格也是多种多样的，包括埃及金字塔风格、玛雅遗迹风格和燃烧着熊熊烈焰的地狱景观。

●制作：Kalypso ●发行：未定 ●类型：策略
●发售日期：2011年第一季度 ●期待度：★★★☆

哈利·波特迎来了最终的宿命之战

哈利·波特与死亡圣器：第一章

Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1

■内蒙古 莽月飘零

《哈利·波特与死亡圣器》是是终结整个《哈利·波特》系列的最后一部，按照惯例，在电影上映期间同名游戏也会同时发售。由于原著小说的内容过多，《死亡圣器》的电影一反常态，将会分开两部分分别在2010年11月和2011年7月上映。游戏在参考小说的同时也看着电影走，可想而知，《死亡圣器》的游戏也将会和电影一样分为两个部分配合电影上映同期发售。



游戏将不再是霍格沃兹内的世界



魔法释放

《哈利·波特》前六部都是围绕波特与伏地魔弑亲之仇的故事在霍格沃兹学校内展开的，看过小说的朋友都知道，《死亡圣器》的故事将从魔法学校走出来，在更广阔的世界里发生。

游戏依旧会按照小说和电影的流程来进行。从故事一开始，凤凰社的六个成员服用药剂变成波特的模样给伏地魔施展障眼法，来保护哈利·波特的安全，但被识破。伏地魔和食死徒们追杀哈利·波特……《死亡圣器：第一章》则将详细的讲述故事的前半部分，躲避伏地魔的追杀以及寻找可以杀死伏地魔的三件死亡圣器。至于诛杀伏地魔和哈利·波特结婚生子的故事，将会在明年的《死亡圣器：第二章》中交代。



这张图预示着会有掩体流打法？

由于《死亡圣器》的故事将发生在霍格沃兹之外，场景和建筑也变得多元化起来。在游戏中我们可以看到小镇、森林等等多变的场景。同时，游戏的战斗也比前任何一部都要爽快和刺激——《死亡圣器》的战斗将类似于第三人者射击游戏，你完全可以把《死亡圣器》的战斗方面想象成魔法师版《战争机器》或是《质量效应》。不同的是《死亡圣器》里的魔法师们发射的是魔法，而不是子弹或者激光。

在游戏的预告片里我们看到哈利·波特手持魔杖，魔杖中喷出各种大量的魔法弹飞向敌人，把敌人击倒，动作和魔法效果非常炫目给力。同时哈利·波特还有防御魔法，可以在自己身前制造一个魔法防御罩来挡住敌人的魔法，同时有些威力大的魔法需要的准备时间也相对会长很多，但这类魔法威力巨大，可以一边移动躲避敌人攻击来安全度过魔法吟唱时间。

游戏中的敌人也更加丰富，从普通小怪到巨龙，自然还有邪恶的食死徒魔法师。在某些剧情，玩家也少不了与队友并肩作战或是在空中飞行。《死亡圣器》采用了右侧的越肩视角，正前方有一个准星来瞄准敌人。游戏将登陆大部分主流游戏平台。

《死亡圣器》将是《哈利·波特》系列的终结，能否摆脱系列平庸的口碑也就在这一作了。但不管其质量如何，作为《哈利·波特》系列的终结之作，还是值得粉丝们期待的。P

●制作：EA　●发行：EA　●类型：动作冒险
●发售日期：2010年第四季度　●期待度：★★★

欢迎回到
NFS超级跑车俱乐部

极品飞车 闪电追踪
Need for Speed:Hot Pursuit

■北京 徐子峥

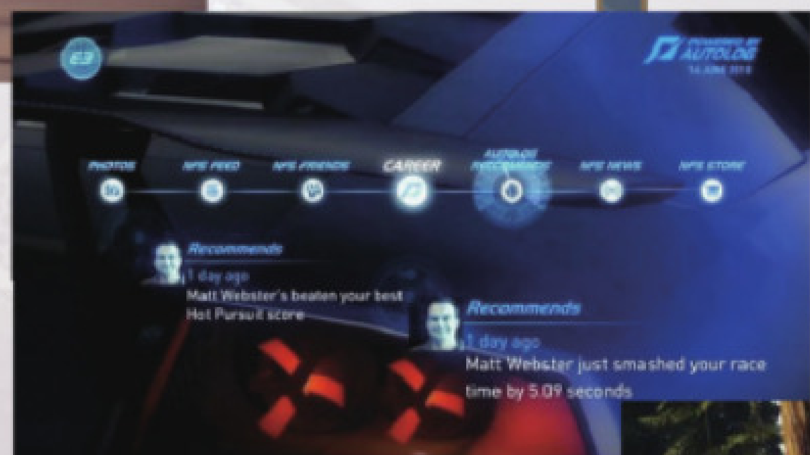
《极品飞车》系列的第14部作品《极品飞车——闪电追踪》（下文简称NFS14），在8月上期的“前线地带”栏目中介绍了这款作品的单机内容，下面就让我们共同领略此作更丰富的联网模式及游戏的图形设计风格，完整了解NFS14的世界。

创造单机与联机竞速游戏的最佳契合点

制作方一直在不断探寻如何以全新的方式设计“新闪电追踪”的联机体验。对玩家们来讲，整套配对系统可以让他们与素不相识的人群，也能像朋友们一样一起感受游戏的魅力，而且并不强迫双方同时在线。当某位好友不在时，你玩你的，但是大家曾在游戏世界中造成的影响都会在圈子里体现出来，一切信息纪录都能实时且智能化地呈现，制作方称此系统为“Autolog”。



与联网游戏过程水乳交融的“Autolog”内置通讯平台，能够显示微博、上传图片、自定义头像



这个点子是由《火爆狂飙——天堂》的联线系统基础上进化而来。自由开放的庞大城镇、价值上千万的超级跑车、全球各地联进来的数以万计车手，创造出紧张刺激的相互追击，驰骋于超过数百英里的林间公路上，这些共同构成“新闪电追踪”世界里最精彩的核心元素。“Autolog”的存在则像NFS14内部的SNS社交网络，即时更新着追踪要闻。通过它还能如同微博一样快速发表简短信息，使每个车手都充满个性，也令对手的存在感得到升华。



在官网页面预定新作的顾客，可以提前在车手生涯游戏中获得这辆奥迪TT RS

试想当你驾驶着一辆法拉利F60飞越坡道，耳边瀑布飞流直下，眼前湖面波光粼粼，此刻时间仿佛变慢、车畔也出现一道彩虹，这景色多么优美！片刻的美景在脑中定格、掠过之后，紧接着尾随而至的兰博基尼警车，就会让你肾上腺素急剧分泌，把湖光山色抛在脑后。因为后视镜中出现的家伙不是电脑AI，驾驶着猛兽Reventon的警察正是你的好友，而且他可能比你更强！

说到这些名车和只在游戏与好莱坞大片中上演的一场场梦幻追击，制作人Craig自然是津津乐道：“无论你扮演车手还是警察，都是开着陆地上最快的机器参与牌

●制作：Criterion Games ●发行：EA ●类型：竞速
●发售日期：2010年11月16日 ●期待度：★★★★☆


号称陆上最快的Koenigsegg CCX！不知有否足够分量冲破横卧堵截在路中央的警用多功能休旅车

局，这始终像一场经典的猫捉老鼠游戏，只不过‘猫’和‘老鼠’都会以300～400公里的时速奔驰……”

兼顾宏观气质和精妙细节的设计格调

NFS14在今年的E3上给人留下了深刻印象，EA在现场搬来一辆全球限量制造15台、售价146万欧元（折合人民币1253万元）的Pagani“风之子”Zonda R，这辆酷到逆天的车采用全碳纤维车身以及制造超音速战机的碳钛合金底盘，百公里每小时加速时间2.7秒，只是亲眼看到这台车就能令爱车之人全身起鸡皮疙瘩……当然，E3上真正看的还是游戏，NFS14摘下包括IGN的“E3最佳游戏大奖”、1UP的“最佳竞速游戏奖”和GamePro、GamingExcellence、GamesRadar等等众多权威媒体评选的“最佳图形技术”“最佳竞速\驾驶游戏”“最佳跨平台游戏”等奖项或提名。可以用8个字概括这部NFS的视觉设计，那就是“大气壮阔、瑰丽唯美”。行驶在北美的乡村林间公路之上，夕阳照耀着流光溢彩的车漆，蓝天、白云映衬，巨杉、雪峰环抱，车身内外景物绝美异常。NFS14强调的，正是具有油画般逼真的色彩和光影渲染且富有艺术气息的景致，让人一眼看到就会爱不释手的。






猫捉老鼠的大戏开始了：追击伴随着好莱坞警匪片一样的运镜上演，两架重型跑车的对决！面对如动力野兽般的兰博基尼Reventon，福特GT的情况不妙……

在音效制作上Criterion同样没有丝毫怠慢，热血的公路追击镜头里，警笛蜂鸣、轮胎激烈摩擦、清脆的换挡离合与引擎的声浪响成一片。配乐继承了《Burnout》的流行摇滚、钢琴抒情&经典交响乐等多元风格，比过往的系列作品更胜一层楼。

同时Criterion还公布了车手与警察双方的8个特殊追击装备的细节，以及大量的参测跑车，看来这部NFS将会变得前所未有地精彩！这些可升级技能分别是：

警察	功能
鱼尾纹	可以在被追击者必经之路布置刺钉，使对方车辆爆胎失控。
路障	可以请求让重型警用多功能休旅车充当盾牌，直接拦截目标。
电磁脉冲弹	电影《速度与激情2》中警方的王牌，直接让主角的R34车载芯片烧毁，引擎熄火！
直升机	请求警用直升机支援，搜索目标，还能在被追击者前方空投路钉！

车手	功能
极速驾驶	使用氮氧注入燃烧室，可在短时间内达到400公里/小时极速，瞬间拉开追捕车距。
双子	在警车GPS上复制一个映像，真车选择岔路行驶，从追击中全身而退。
干扰器	让警车GPS功能彻底紊乱，判断迟钝，此刻是寻求隐蔽或快速切换路线的好时机。
隐形斗篷	就像Diablo2中刺客的同名特技一样，用伪装迷惑技巧让对方暂时看不到你。

NFS14发售在即，当年玩“NF3闪电追踪”时的热血，即将再次沸腾起来。 P


远离堵成沙丁鱼罐头的城市和龟速的人流，找片加利福尼亚的海滩或林阴大道，开着你中5000万乐透的限量跑车狂飙到世界尽头！


“美女”环伺为“香车”保驾护航，所以这里从来不缺少镁光灯的眷顾

将娱乐化进行到底

闪点行动 红河
Operation Flashpoint: Red River

■江苏 慢悠悠

在降低“准入门槛”之后，由Codemasters操刀的《闪点行动2》的累计销量已经突破了一百万套，“90%的玩家对我们的尝试感到满意，还有10%的人认为游戏的难度不符合他们的要求。”项目总监Sion Lenton这样描述了前作的市场反响。在预定于明年发售的系列正篇续作《闪点行动——红河》（以下简称OFP3）中，Codemasters希望获得更多FPS玩家的欢心。

转战中亚战场

游戏背景和战场设定的地缘政治色彩，一直都是OFP系列的特色之一。与前两作将冲突设置在一座架空的孤岛上不同，OFP3将会带领我们前往一个真实的中亚国家——塔吉克斯坦。制作组表示，这个国家周围有两个具有地区影响力的大国，并且与正在被英美联军占领的阿富汗接壤，是完美的虚构冲突舞台。另一个原因，在于这里独特的地形特征。塔吉克斯坦素有“高山之国”之称，恶劣天气和剧烈地质运动频发，这种独特的环境也是OFP系列中从未出现过的。

在保持OFP系列沙盒式构造的同时，Sion Lenton也谈到了本作将会在一些流程中采用更加紧凑的节奏，“我们打算将开头的几个热身关卡做得就跟《使命召唤——现代战争》和《战地——叛逆连队2》差不多，不至于疏远那些传统FPS玩家。在后面的流程中，也会加入一些互动电影性质的表演关卡。”他同时也表示，无论加入怎样的花哨元素，OFP依然会强调军事模拟特性，这是系列生存的根本。



制作组承诺本作画面的细节将更加丰富

强化后的团队概念

OFP2的队友表现，是被玩家们诟病的焦点：他们手持同样的武器，只会跟着玩家做一样的动作，毫无个性可言，并且AI相当低能。OFP3借鉴了《求生之路》的设计，无论是单机还是多人模式，都要求玩家发挥好团队中每一个人的特性。本作为士兵采用了四种职业划分：步枪手、机枪手、榴弹手和侦察兵。每次任务前的准备画面中，都可以由自己来决定队员搭配，此外游戏还恢复了初代的武器自选功能。制作组表示，即便玩家为四种职业选择了同一种主武器，你也可以在实战中看到他们截然不同的行为方式。



制作组承诺本作画面的细节将更加丰富

让玩家们稍感吃惊的是，本作的多人模式仅仅只提供了四人合作战役，并没有FPS中司空见惯的Deathmatch模式。Sion Lenton认为《荣誉勋章》中允许玩家扮演塔利班分子射杀联军士兵，这种场面“挑战了道德的底线”，他不会允许OFP中出现这种情况。当然，为了延续多人模式的乐趣，Codemasters也承诺会在正式版发售后陆续放出免费的合作关卡。

在Bohemia工作室已经离开Codemasters之后，OFP失去来自军方的训练模拟器订单，这使得该系列彻底走上了商业化的道路。尽管制作组一再声称OFP3依然是一款军事模拟游戏，但可以肯定的是，本作会更加倒向娱乐化——至少对于FPS玩家而言，这是一个好消息。

●制作：Codemasters ●发行：Codemasters ●类型：主视角射击
●发售日期：2011年 ●期待度：★★★☆

老套的故事，精彩的战斗

原始杀戮
Primal Carnage

■内蒙古 雜月飘零

《原始杀戮》是基于Unigine DirectX 11引擎制作的第一人称射击游戏，将登陆PC平台和Linux平台。《原始杀戮》讲究多人合作的射击游戏，而游戏的精髓也正是在多人模式上。

老套的故事

《原始杀戮》的表面上来看绝对老套，讲述在一个由军队控制的小岛上进行的试验出了事故，试验的对象是巨大的恐龙，目的则是将恐龙用于战争。由于试验出了事故，小岛上充满了失控的恐龙，小岛需要恢复秩序，一群雇佣兵们接下了这个危险的任务，来到了这个充满危险的小岛上。

《原始杀戮》就目前来看剧情老套，但游戏中会不会有一些精彩的伏笔，还要在游戏中由玩家们自己寻找。但游戏制作者们的目标就是将《原始杀戮》打造成精彩刺激的人类与恐龙间的对战游戏，所以我们不必去纠结老套与否的剧情，多关注一下这款游戏的游戏性，因为不管怎样的剧情，都仅仅是人类与恐龙对战的一个理由而已。

精彩的战斗

在《原始杀戮》中玩家不仅可以扮演人类，还可以扮演恐龙。在扮演人类时玩家将会以第一人称视角来与恐龙角逐，而扮演恐龙时则会以第三人正追尾视角来屠杀人类。在对战中将分别有5个类型的人类角色和5种恐龙角色供玩家选择，两边阵营中的每个角色都有各自的特点，而不是仅仅是外观上的不同。比如已经确定的人类阵营中将有女性角色，某些人类角色可以设下陷阱。而在恐龙阵营中将会有双脊龙（Dilophosaurus）供玩家选择，双脊龙有175的HP，它的特技是具有对陷阱免疫的能力，除此外双脊龙还可以解救被陷阱抓住的恐龙。



漂亮的画面



被发现了

双脊龙是速度型具有远程攻击能力的恐龙，它可以吐出液体对人类造成减速和视觉模糊的效果，咬人攻击也会给人类造成较小但不容忽视的伤害。同时在一个类似花絮的视频中我们还看到了一只霸王龙将一个人类一脚踩死的画面，或许这是恐龙阵营霸王龙的一个技能，显然这个技能非常的强大——看到这里你是不是想起什么来了？是的，听起来《原始杀戮》就像是一款人与恐龙版的《求生之路》（L4D）。

《原始杀戮》中还有多种游戏模式让战斗更加精彩，比如抢夺据点。制作组表示会打造一个非常平衡的对战游戏，相信玩家们会在其中杀得非常过瘾。

●制作：Lukewarm Media ●发行：Lukewarm Media ●类型：主视角射击
●发售日期：2010年第四季度 ●期待度：★★★

暗黑打头，我们跟上！

地牢围攻3
Dungeon Siege 3

■江苏 老黑

2009年初，Obsidian从Gas Powerd Games手中接过了《地牢围攻》（以下简称DS）系列，新作DS3至今开发时间已超过一年半，并且在今年的E3大展上公布了一个Demo。

两大改变

《地牢围攻》最初就是一款Diablo Like的ARPG作品，以精致的3D画面和高爽快度为卖点。Obsidian的作品则更加注重角色扮演类游戏的传统，在他们的代表作《无冬之夜2》和《星球大战——旧共和国武士2》中，除了享受战斗的快感，玩家还会受到跌宕起伏的故事情节的震撼。制作人Rich Taylor表示，DS3将会被注入更多RPG的灵魂，不再局限于ARPG“杀人越货”的表象。尽管本作不会像正宗的RPG那样，用对话选择系统来不断地“干扰”玩家，但冒险过程中玩家会面临相当多的选择点。每一个关键选择，都会存在短期、中期和长期三种影响。小到队友对主角的态度，大到主线剧情的发展，所有的影响都是可见的。

多人游戏是本作的一个重点，DS3将支持线上玩家以Drop-in方式登入其他正在进行中的单人游戏，从AI手中接过一名队友的操控权。也可以和好友约好时间，组织一个大型团队去挑战高风险同时也是高回报的隐藏任务。

技能树系统的变化

即便在《暗黑破坏神》这种单主角的ARPG游戏中，想做到人物能力的全面发展也是不可能的，更不要说强调整体战斗力的团队制角色扮演游戏了。DS3的技能树系统与同类型游戏有着较大的区别：系统不会给出一个完整的技能表，等待玩家用升级后的“加点”去解锁这些项目，而是根据玩家的战术倾向，给出更符合用户战斗风格的选项。比如一位魔法师更倾向于使用火属性魔法，那么在下一次升级的时候，系统就会给出该类型的全新法术供玩家选择（当然你也可以将这次技能专精的选择权换成其他路线的发展方向）。一名武士偏爱使用速度型的招式，系统就会提供更多提升角色机动力的技能，最终让一个肉盾型角色进化为一股钢铁旋风。与靠玩家分配消费点和选择技能的传统方式不同的是，DS3中的角色培养会给玩家带来更多“练”的感觉。



充满肃杀气氛的全新画风

这种新颖的技能组合方式，可以让角色的战术特点更加鲜明。玩家不需要用战士（肉盾）、弓箭手（远程）和巫师（魔法）的传统搭配来搭建队伍，三位分别擅长火系魔法（面杀伤）、霜冻魔法（限制敌人行动）和自然魔法（恢复HP）的全巫师组合，同样可以在战场上杀得风生水起。

目前DS3还没有公布最终的发售日期，暴雪同样也对《暗黑破坏神Ⅲ》何时发售守口如瓶，这两款顶级ARPG大作究竟会不会爆发直接冲突，究竟是其中的哪一款才能得到玩家们更多的欢心，让我们拭目以待。

●制作：Obsidian　●发行：Square Enix　●类型：动作角色扮演
●发售日期：未定　●期待度：★★★★



既是同根生，相煎不太急
——走近两个“孤岛”

■湖南 Dawn

有时候，游戏不仅仅是游戏，它更是业界展示未来图形技术的载体。图形技术的发展，终归是为了实现最拟真的感官体验，那么还有什么载体能比游戏更适合充当这个华丽的外壳呢？

孤岛降生

德国科堡是一个传统而又有朝气的城市，英国维多利亚女王曾说：“如果我不是英国女王，我会生活居住在科堡。”可惜作为一国之主，注定不能过上雅致闲恬的生活。科堡位于巴伐利亚州北部的佛朗克地区，居汉堡与慕尼黑之间。所毗邻的图林根森林是德国的绿色心脏，而在1989年东西德统一之后的版图中，科堡也成了德国地理的中心。1997年，Cevat Yerli在这个名人辈出的城市创立了Crytek图形工作室，在1999年成立公司。其后两年，两个和Ceveat一同玩着游戏长大的兄弟Faruk Yerli和Avni Yerli相继加入Crytek，兄弟同心，其利断金。

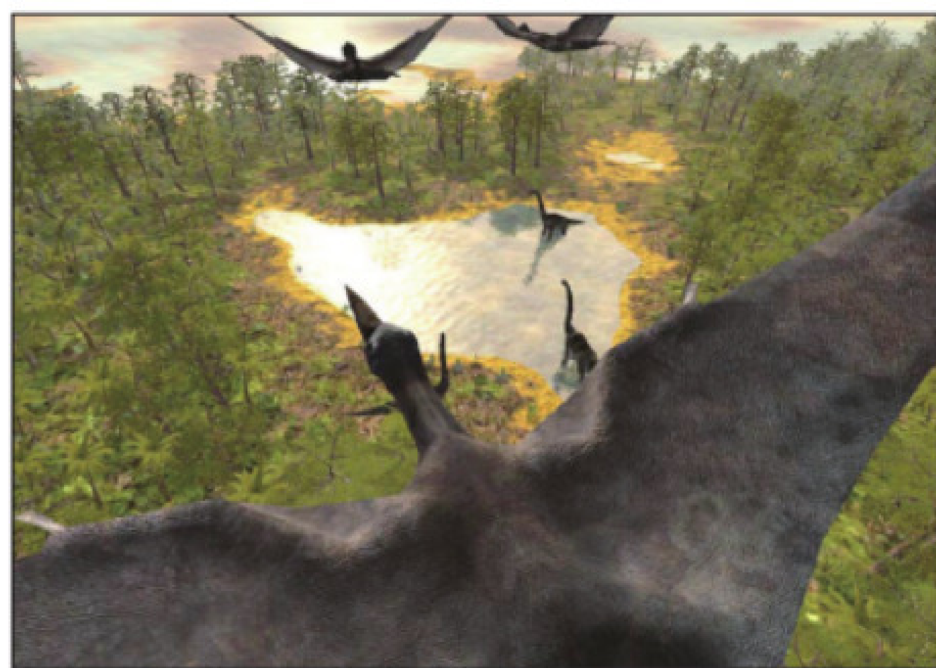

Yerli兄弟齐心，其利断金



CryENGINE展示了“更先进的角色动画”，还有比“照片”更高级的形容词吗？

建立之初的Crytek并没有急着开发游戏，而是先从图形技术做起。3年努力，Crytek开发出一个名为“X-Isle”的图形引擎，在ECTS 2000（欧洲计算机商贸展示会，被称为欧洲的“E3大展”）技惊四座。作为NVIDIA的GeForce新技术展示Demo，X-Isle描绘了一个郁郁葱葱的还居住着恐龙的热带丛林岛屿，繁茂的热带雨林覆盖了海岛的大部分区域，树枝和树叶随着柔和的海风轻轻摆动，海浪轻缓地拍打沙滩，夜间萤火虫穿行树林。而在室内部分，摇曳的电灯投射在金属表面上的光影变化也得以真实再现。这个岛屿后来进化为《孤岛惊魂》（Far Cry）的舞台，其实时演算的画面在当时达到了照片级别的逼真水准。X-Isle在同年的E3上也大放异彩，自费购买门票，操着从美国电影学来的可怜英文单词的三兄弟在此斩获了育碧公司（Ubisoft）的《孤岛惊魂》发行协议。


X-Isle描绘了一个侏罗纪孤岛


X-Isled的侏罗纪孤岛最终演化为《孤岛惊魂》的舞台，原来设计的外星人和恐龙都被移除

2002年5月，X-Isle引擎定名为CryENGINE。见了世面，有了经验的Yerli兄弟带着这个引擎到处跑展会做宣传。2003年，Crytek参加GDC（游戏开发者大会），通过《孤岛惊魂》的Demo展示了CryENGINE的最新技术特性："更先进的多边形贴图和动态光影、支持杜比5.1数字音效系统的动态背景音乐、易于编制脚本的人工智能、更逼真的物理效果（绳索系统、布娃娃系统及流体系统），还有以及易于编程的开发工具CryEDIT和Exporters。"从后来的成品来看，即使将《孤岛惊魂》的画面放到2007年都不逊色于同期大作。同年，Crytek又杀回ECTS，基本成型的《孤岛惊魂》几无悬念地被评为"最佳PC游戏"。

2004年，冉冉升起的Crytek获得"企业卓越奖项"（Industry Excellence Awards），还陆续收获了一些德国媒体颁发的开发者奖项。但讽刺的是这年1月份德国警方还突袭检查了Crytek，因为有人指控他们非法使用开发软件。警察检查了多份软件拷贝，结果一无所获，这让Crytek对德国的游戏开发环境略微不满。

因为强有力的直接竞争者——千呼万唤的Valve的《半衰期2》（Half-Life 2）以及《毁灭战士Ⅲ》（DOOMⅢ）都在相近的档期发售，Crytek不得不加快开发的步伐（事实上，三者都习惯于跳票），以加强业界合作。2004年2月，Crytek宣布与电子艺界（EA）结成战略伙伴关系，还计划与ATI合作在年底发布一段好莱坞风格的引擎电影（Machinima）。其时，育碧与EA也结成了合作伙伴关系，共同在全球范围内开发、出版和销售娱乐软件。但这个不稳定的联盟在今年7月20日破裂，EA公司出售了自己所持育碧公司的股份，正式与育碧决裂。因为EA将决定将"主要的精力放在发展在线游戏与服务方面"，而"育碧公司被视为是一家投资控股型企业，而非战略控股型企业。"所以EA决定减持育碧的股份。

三强争霸

2004年5月3日，赶在8月的《毁灭战士Ⅲ》和11月的《半衰期2》之前，《孤岛惊魂》发售，仅在四个月内就售出了73万套，这在当时算一个了不起的成就。一方面，id software的"毁灭战士"系列创生了FPS这个流派，valve的"半衰期"系列首开先河，让FPS更具临场扮演气氛，一个FPS的后生在一个祖师和一个大师前立足并不容易。在很长一段时期内，"枪、车、球"一统河山的局势基本定型，遮蔽了如文字冒险等小众游戏类型的生长阳光（它们也曾灿烂过），而在分别统治的领域中，坐拥巨额开发资金和老到的开发者，掌握了众多优良发行渠道的寡头厂家让后来的独立开发组很难出头，一个如当时《孤岛惊魂》或后来《狩魔猎人》（The Witcher）的降世自然会让玩家惊喜万分。但是不同的是，"孤岛"和他的竞争者一样，也有着"新晋硬件杀手"的卖点。事实上，硬件杀手虽然不能保证游戏的精彩，但由此具备了评测的功用，从而从另一种层面赢取了关注与话题。说到缺点的话，《孤岛惊魂》并不是没有，比如滥俗的剧情：退休雇佣兵Jack Carver重操旧业，在一个南太平洋孤岛上发现并摧毁某集团改造生化士兵的阴谋。或许是Crytek的定位侧重于展现华丽拟真的世界，在故事情节和表现形式上就力有不逮。不过，在同时期的《毁灭战士Ⅲ》《半衰期2》《孤岛惊魂》三强争霸中，可以说三者都是引擎决定故事，故事服务于引擎。《毁灭战士Ⅲ》的id Tech 4引擎擅长于表现实时动态光源，大量的阴影锥（shadow volume）表现动态阴影效果，加上凹凸贴图和体积巨大的多重纹理阴影贴图，很好地弥补了贴图纹理质量的不足，所以游戏背景设置在人类的火星基地，一个狭窄的封闭空间，阴影遍布，恶魔丛生。而《半衰期2》的Source画面引擎大量应用自阴影法向贴图（Self shadowed normal mapping），物体材质更加真实，但并不强调阴影表现，加之Havok物理引擎对物理过程的优秀模拟，因此手持撬棍的弗里曼博士得以游走在相对开放的17号城市，顺路破解一些小儿科物理谜题。《孤岛惊魂》自一开始即专注于展现这个岛群的开阔地貌和真实生


你真的觉得《毁灭战士Ⅲ》中的怪物造型很出彩吗？我怎么感觉都是肉堆出来的呢？



从火星和17号城市回来吧，感受大自然

态，所以采用了开放的沙盘游戏模式，还有多种载具可供驾驶，而非在柜子箱子架子间翻腾。不仅有区别于压抑的《毁灭战士Ⅲ》《半衰期2》的明快色调，也有懂得掩护、警戒、配合、包抄的AI，与其斗智斗勇得不亦乐乎的玩家们忽略了《孤岛危机》情节的单薄。

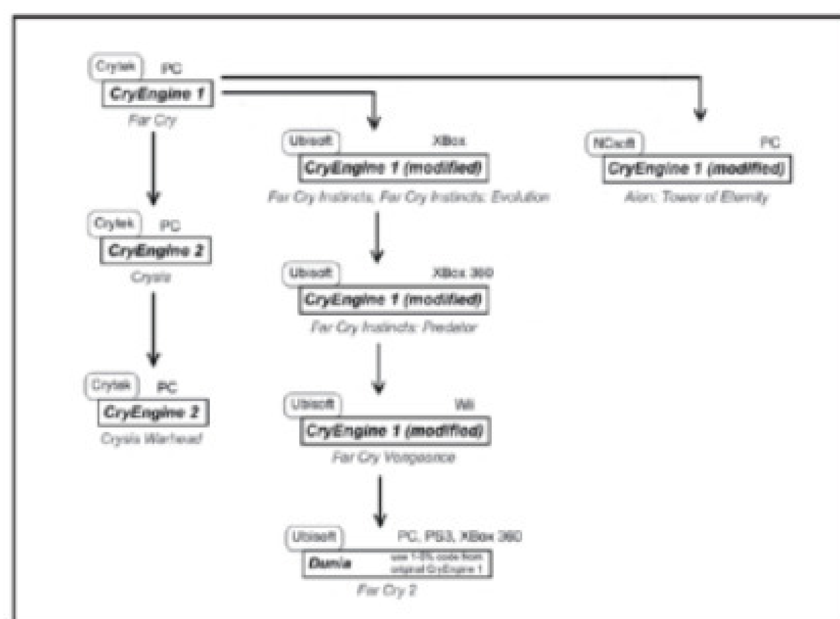

三强争霸时期，《半衰期2》在表现城市的室外场景时要略胜一筹，但却最容易让玩家犯晕


Crytek喜欢跟我们猜猜看游戏："这是游戏画面还是真实照片？"作为炫耀，答案多半是前者


其实打上1.4补丁的《孤岛惊魂》即使在2007年看来也并不落伍。哦好像那时候《正当防卫》横空出世……

改投新主

但是，《孤岛惊魂》的成功并没有让Crytek与其发行商育碧的关系更加紧密，或许是因为商业的原因，两家公司的关系反而开始紧张起来。最后，2004年7月，亲手缔造这个品牌的Crytek卖了孩子，换了东家，与EA签约开发一款新的PC平台游戏。"这里面掺杂了太多的感情因素，双方都意气用事……作品最后完工了，同时双方的互信也消耗殆尽。"已经成为Crytek首席执行官的Cevat Yerli说，他感谢育碧的慧眼识珠，但表示EA的工作环境给了他们更多的自由，这一点很重要。



CryENGINE进化史。注意，《永恒之塔》用的是CryENGINE一代,源自1999年

根据善后协议，育碧从Crytek处获得《孤岛惊魂》系列的知识产权和CryENGINE引擎的永久授权，拥有唯一的游戏开发权，还可以利用"游戏角色、造型、版权和环境设定"，发布"任何格式的终结、附加、衍生和推销产品"，同时育碧也可以利用CryENGINE引擎任意开发、销售、分发"无限制数量"的游戏，而且无需和《孤岛惊魂》知识产权有任何关系。一言以蔽之，"Far Cry"这个牌子归育碧所有。

育碧也确实一直在挖掘这个品牌的价值。2005年9月27日，《孤岛惊魂》的游戏机版本《本能》（Instincts）在北美发售。因为PS2和GameCube的有限机能无法很好地运行CryENGINE，因此这个资料片成了Xbox独占。资料片增添了武器双持和独特的野生技能（Dual Wielding），并加入了新的武器和多人模式，新的章节并入原来的故事主线中。2006年3月28日，有炒冷饭嫌疑的Xbox版《孤岛惊魂——本能进化》（Evolution）发售，Xbox360版的《孤岛惊魂——本能掠食者》（Predator）也在同日发售，包含了"本能"和"进化"的所有内容（真会赚钱）。2006年12月12日，《孤岛惊魂——复仇》（Vengeance）作为Wii的首发游戏发售，玩法创新，画面缩水，成为该系列评价最低的一部作品。游戏改编烂片之王Uwe Boll也打起了《孤岛惊魂》电影版的主意，后来花费3000万美元预算的同名电影也一如既往地拙劣。

从媒体均分上可以辨别出哪些是炒冷饭的圈钱作品

这边厢，改换门庭的Crytek的新作浮出水面。2006年1月23日，《Crysis》公布，被内地媒体习惯性地命名为《孤岛危机》，因为舞台仍然是海岛，但已不是全部。游戏讲述的是身着纳米战斗服的三角洲部队精英、暴龙小队（Raptor Team）成员Nomad彰显个人英雄主义，挫败坠落南沙群岛的外星急冻人欲改变气候、统治地球的阴谋。剧情依然老套且漏洞百出，但是愈加华丽逼真的画面依然让狂热的画面控玩家选择性忽视。

其实Crytek在《孤岛惊魂》收尾时就启动了《孤岛危机》的开发，采用的引擎就是CryENGINE第二代。要是说EA不会搅钱那就大错特错了。在发行大鳄EA的指导下，Crytek一开始就宣布Crysis将以三部曲的形式存在（不知BioWare的《质量效应》是否也是受其教唆，但人家是RPG，剧情足够深厚），还另外注册了Crysis Wars和World in Crysis两个商标。谁敢否定这个题材开发成RTS或是MMORPG的可能性？随后，《孤岛危机》的泄露画面、视频开始频繁见诸于媒体及展会，新技术包装下的《孤岛危机》比《孤岛惊

Yerli兄弟为什么会信任这样一个臭名昭著的游戏改编导演呢？

魂》更好更强大。《孤岛危机》公布之后一年，Crytek放出官方的CryENGINE2技术展示视频。《孤岛危机》在之后的E3 2006上就毫无悬念地摘取了“最佳PC游戏”的桂冠。

双雄并起


还记得这张图片曾登在《大众软件》显卡的一篇评测文章中


从玩家的角度来看，Dunia引擎在描绘人物面部时稍逊CryENGINE2一筹，有种塑料感

之所以又设置为俗套的外星人侵袭，又是“剧情服务于引擎”。Cevat Yerli对设计组提出了一个技术挑战，展现一个茂密丛林化为寒冬苔原的过程。对游戏来说，这不仅是技术的挑战，更是剧情上的挑战。那么外星人入侵自然是把故事说圆的不二法门，其实原来《孤岛惊魂》设计的就是孤岛上两个外星种族和恐龙之间的战斗。

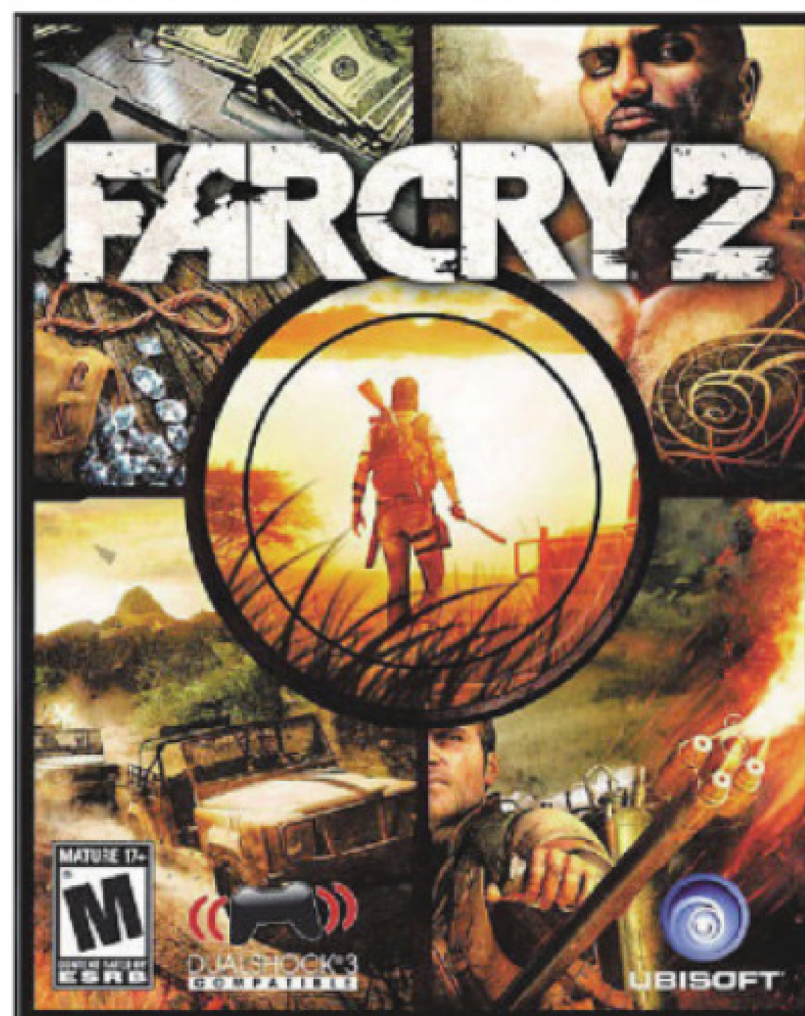
时隔三年，较之前辈，CryENGINE2的竞争压力要小不少，因为其本身引领的技术革命就使它成为先进图形技术的代名词。CryENGINE2的三大突出亮点是光影效果、以视差贴图创造的极高分辨率的材质表面，还有极为真实的破坏效果。同时CryENGINE2也有许多绘图、物理和动画的技术以及游戏部分的加强，其中包括“体积云”“即时动态光影”“场景光线吸收”“3D海洋技术”“高动态光照渲染”“真实的脸部动画”“进阶的粒子系统”等等，尤其是所见即所得的“16公里远距离视野”让纸片贴图作背景的《使命召唤》系列情何以堪。其实这些专业名词对普通玩家来说，就像买电脑硬件时的参数一样让人迷糊，但只要摆上一张游戏截屏与真实照片的对比图，仅凭凡人肉眼就能窥得这个引擎的威力。不仅是静态画面，在动态表现上，具备“人体骨骼模拟”“程序上运动弯曲模型”等特性的物理引擎CryPhysics也让孤岛世界生动逼真。

倚仗自身的实力和财大气粗的东家，Crytek也在不断扩充团队。2006年，Crytek总部迁进了法兰克福的新办公楼。2007年5月，Crytek将设在乌克兰的Kiev开发组升级成“专业全面开发小组（full development studio）”，秘密开发一款新游戏。一周后，Crytek在匈牙利布达佩斯成立新开发小组“Crytek布达佩斯”，重点开发并完善CryENGINE2。

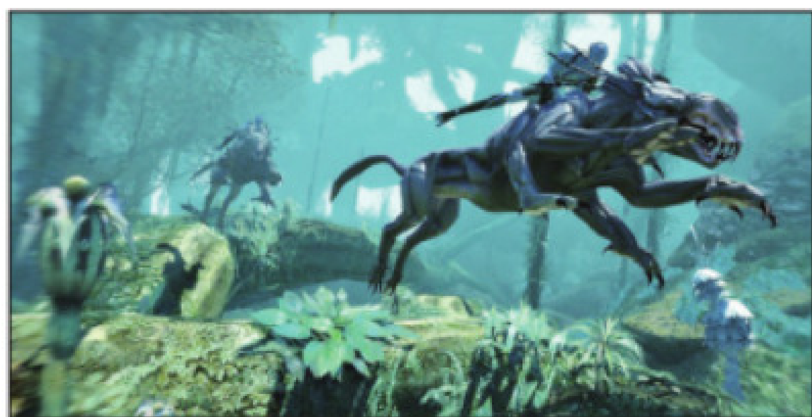
另一边，握有孤岛正牌的育碧也不甘人后。经过十年的蓬勃发展，这个扶摇直上的法国公司并不畏惧如日中天的EA。在第一部孤岛作品的价值榨取干净后，育碧于2007年7月19日在公布《孤岛惊魂2》（Far Cry2），这个针尖对麦芒的项目由久负盛名的蒙特利尔工作室接手，当月制作组成员就已经在肯尼亚实地考察了两个星期。蒙特利尔制作组先于Crytek两年诞生，当地政府亦有投资，根正苗红，AAA级大作无数，前面提到的《孤岛惊魂》“本能”和“进化”即出自其手，实力超强。

其实《Far Cry 2》实在不再适合译作《孤岛惊魂2》，因为这是个发生在辽阔的非洲草原上的故事，除非将这个武装派别割据的小国Lebo-Sako视作民不聊生的孤岛。主角是9名可选雇佣兵中的一员（事实上除了名字和背景介绍之外毫无差异，甚至都没有直接表现），奉命刺杀售卖给敌对双方武器的军火商“The Jackal”，随着剧情发展，才发现The Jackal其实是一个通过这种途径积累资金来将苦难国民带出边境的国际英雄，最后主角与其合作，解民于倒悬。不能说科幻的剧情就不靠谱，但这个隐喻现实的故事确实有更多的人文关怀。

《孤岛惊魂2》的流程架构更接近于GTA，不断完成两派势力的任务推动主线发展，而什么时候交接任务，通过什么路线抵达任务地点，如何完成，都由玩家决定，整个游戏世界面积达到了50平方公里。《孤岛惊魂2》的引擎名为“Dunia”，在阿拉伯语和乌尔都语（通行于印度和巴基斯坦的语言）中意为“世界”“土地”“生命”，比较贴切。Dunia中仅仅含有2%到3%的CryENGINE的代码，但实现了CryENGINE2的大多数画面特效，并且同样支持DirectX 10，甚至作为噱头，应用了DX10.1里的一些新特效。斑马、瞪羚、野牛、黑斑羚等6种大型野生草食动物驰骋在这片金黄色调为主的非洲草原上，这片孕育出人类文明的古老大地有着与绿绿葱葱的热带雨林截然不同的别样魅力，而其独特的卖点在于“动态天气”“昼夜循环”“燃烧蔓



封面是不是在向GTA致敬?


谁说Dunia引擎就不能胜任丛林场景，去Avatar游戏版中的潘多拉星球转转再下结论吧

延”几大系统。这个燃烧系统比2005年的《金刚》（King Kong）和2007年的《霸王》（OverLord）更加真实合理，游戏世界里能够被燃烧的物体都可以被点燃（弹药匣着火会爆弹），而且它们之间还具有一定的物理串联性。另外，无预设脚本的敌人A.I.表现也比较真实自然。2007年8月，一段13分钟的pre-alpha版本实际游戏影像在莱比锡游戏展上放出，较为全面地演示了整个游戏系统，颇受好评。连Cevat Yerli都对《孤岛惊魂2》做出了积极评价："我真心喜欢这款游戏及制作手法，即便它与Far Cry的共同点仅在于名字""该作以非洲实地为背景，不带科幻元素。所有这一切都表明它是款全新的游戏，我对它充满期待。"

新的世代

而在Crytek这一边，2007年11月16日，数经跳票的《孤岛危机》终于发售。作为首批支持DX10的大作，应用了大量业界顶尖视觉特效的《孤岛危机》在画面上的表现无人能及。开发《孤岛危机》时，Crytek就派出一个美术和程序员团队前往牙买加近距离接触热带丛林观察枝叶和地形效果。CryENIGNE也将FPS游戏的物理特效发挥到前所未有的极致，营造了几乎真实可信的世界。比如静物与动植物的破坏、拣拾和丢弃系统，物体的重力效应，人或风力对植物、海浪的形变效应，爆炸的冲击波效应等等。但是要获得以上所有的完整的美妙的体验，玩家必须在电脑硬件上投入巨大的资金。《孤岛危机》的Demo在CES2007上演示分辨率是2048×1536，但是帧数却尴尬地在20～30之间波动。"3年前的显卡也可以很好地运行《孤岛危机》。"主设计师Jack Mamais如是说，"但是你必须关闭阴影、粒子效果。"另外，个别玩家也会有数据满载的显卡因过热而烧坏的不幸遭遇，使得"硬件杀手"这个称谓有了另一层含义，这也正是Crytek的"优秀传统"。


《孤岛惊魂2》的非洲大地是另一种色调，眼睛看绿的玩家可以在这边缓缓视觉疲劳

如果从媒体平均得分来看，58家媒体平均评分90.23%的《孤岛危机》较之后来的《孤岛惊魂2》略胜一筹。但是在销量上，PC平台独占的《孤岛危机》并未占优，可能由于推出时间过晚，号称史上最强的它在2007年度北美畅销游戏榜上无名，甚至媒体都无法得知其销量，《孤岛危机》在英国甚至一度滞销，并不理想的销量与之前获奖无数的光鲜形成显著对比。这可能是游戏软件拉动硬件市场的方案破灭，毕竟为了玩一款可能烧坏显卡的大作而去攒机的狂热玩家不多，更何况以硬件带动软件的次时代主机玩家已有相当规模。倒是EA公布的2007财年第三季度（10月～12月）上宣称《孤岛危机》的全球销量突破了100万套——其可信度值得怀疑。还有一个原因，即是同时期相继发售的FPS优秀大作如《使命召唤——现代战争》《光晕3》《半衰期2——橙盒》分流了一部分玩家。


星火燎原，这是《孤岛惊魂2》的一大卖点

也许以《孤岛危机》为前车之鉴，育碧蒙特利尔加强了Dunia引擎的优化，并且同步推出Xbox360、PS3版本以扩大销售市场。2008年5月28日，在巴黎的"育碧日（Ubidays）"上，《孤岛惊魂2》的实际游戏视频放出，并开放通过GameStop的预订。2008年10月21日，《孤岛惊魂2》在北美发售，翌日在Steam开放付费下载，23日在欧洲和澳大利亚发售。《孤岛惊魂2》有着不输《孤岛危机》的画面表现力和物理特效，凭借着出色的引擎优化，它的硬件要求更加友好，并且也添加了不少的技术噱头，比如支持飞利浦公司的amBX技术，不过需要对应的配件。《孤岛惊魂2》的Metacritic媒体均分有85%，但是玩家评分并不算高。问题出在细节上，虽然游戏面积足够广袤，但路途时间仍然很长，加之checkpoint点的敌人刷新过快，任务剧情的信息不多，也没有强制推进流程的游戏主线，所以《孤岛惊魂2》到后期稍显单调。主机版的玩家还抱怨，为什么PC玩家能随处存档而主机玩家却要冒死赶回Safe House睡上一觉才能存档，而且糟糕的是，有个比较明显的Bug会导致存档退出。直到2009年5月，育碧才发布Xbox360和PS3版修正补丁，PC版补丁更是到7月才姗姗来迟。


不用纳米服的潜行模式，《孤岛惊魂2》依然可以玩暗杀。请注意一点，白天A.I.一般会在树荫下乘凉

再战江湖

另一边，Crytek也在招兵买马。2008年7月14日，Crytek购进保加利亚Black Sea制作组（代表作《荣誉骑士》（Knights of Honor）），重命名为Crytek Black Sea。2009年2月3日，Crytek并购英国Free Radical Design制作组（代表作《时空分裂者》（Timesplitters）），重命名为Crytek UK。2008年9月16日，Crytek Black Sea推出CryENGINE2引擎加强及优化的《孤岛危机——弹头》（WarHead），从暴龙小队另一名成员Psycho的视角来讲述原作岛屿另一端发生的故事，是资料片而不算正统第二作。而Crytek UK则和总部Crytek Frankfurt共同开发《孤岛危机2》（Crysis2），采用的

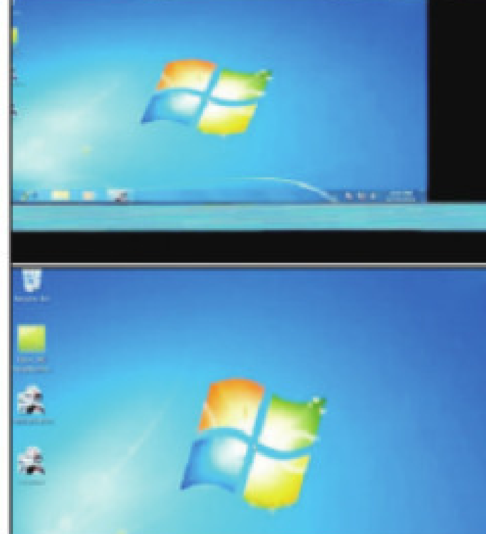


你知道谁是核心人物Cevat Yerli吗?



Crytek的神秘新作——《代号：王国》，难道会做成百夫长无双?





E3 2010上对着记者演示《孤岛危机2》的Cevat Yerli出糗了



CryENGINE2很好很强大——看呐，体积云！场景光线吸收！即时动态光影！

正是下一代引擎——CryENGINE3。

2009年3月25日到27日的GDC大会上，Crytek首次演示了运行在Xbox360和PS3平台上的CryENGINE3，这也是Crytek首次进军游戏机领域。视频展示了引擎在实时光源（Real-time lighting）、视觉效果（Visual Styling）、可破坏场景（Destructible World）、增强人工智能（Advanced A.I）、拟真角色（Life-like Characters）方面超凡脱俗的进化，该套引擎还附带第三代Sandbox关卡编辑器、自检验工具，以及第三代“所见即所玩（WYSIWYP）”的工具系列。

2009年6月1日，采用CryENGINE的《孤岛危机2》公布并发布预告片。2010年2月，德国游戏杂志Magazine对《孤岛危机2》进行了长达10页篇幅的解析，展示了其背景、剧情和游戏特性。故事发生在1代后的第3年（即2023年），外星人在地球大举进犯，里约热内卢、伦敦、东京、纽约都遭到攻击，人口锐减，身着第二套纳米战斗服——半自动增强战斗服：神经集成与人工智能伴侣，缩写为“SECOND”的主角Prophet在沦为战场的纽约一骑当千，抗击强大的侵略者。EA Games负责游戏品牌的总裁Frank Gibeau撂出狠话说：“我们正试图打造一个Halo杀手！”如果是指画面，很有可能，如果是指剧情深度，我们对一个以尖端图形技术为主打卖点的Crytek的FPS游戏不抱乐观态度。2010年3月2日，Crytek宣布即将推出的CryEngine3引擎将支持3D特效，并在3月25日到27日的GDC放出了新的技术展示影片，宣布《孤岛危机2》将支持DirectX11。

临近上市的《孤岛危机2》加强了宣传造势。2010年6月14日，《孤岛危机》改版后的官网Mycrysis重新上线，更新了大量的Crysis 2的游戏画面、概念图和一段与动态捕捉有关的视频。在稍早前，该站还放出一段声明：“抢先注册本论坛，首批用户将有机会得到《孤岛危机2》的Beta测试密钥。”2010年6月15日，《孤岛危机2》参展E3 2010并提供试玩，又（为什么要说“又”呢）赢得了一些媒体的“最佳PC游戏”奖项。但出糗的是，Crytek首席执行官Cevat Yerli在拿着Xbox360手柄像模像样地给IGN的记者现场表演《孤岛危机2》试玩时，游戏运行数分钟后突然崩溃至Windows桌面，原来Crytek给人演示的所谓《孤岛危机2》的Xbox360版视频是基于PC机上的360 SDK环境。另外，Crytek还公布了代号为“王国（Kingdom）”的先行预告，画面中出现了三个罗马军团百夫长，没有任何实际游戏影像。业界猜测这可能是由开发《荣誉骑士》的Crytek Black Sea小组制作的大型MMO FPS，毕竟高效能表现的CryENGINE3同时也是很方便的在线游戏的研发平台。

至于孤岛的正牌嫡传——育碧蒙特利尔制作组则陷入了沉寂。2009年11月25日，育碧蒙特利尔制作组成员Kevin Shortt确认《孤岛惊魂3》正处于前期开发阶段，采用改进后的Dunia引擎，“效果惊人”。作为游戏的剧本作者，Shortt透露游戏仍会将场景设置于非洲，但是也有可能随剧情发展而转战南极。除此之外，无从获知更多的更确切的信息。尽管EA与育碧的本回合“孤岛”之争缺少了直接对撼的火药味，但两个“孤岛”的良性竞争还是将在很长一段时间内持续下去，对于玩家来说，这是乐于看到的。P



CryENGINE2先进的角色动画——看这个死跑龙套的演技



痛打外星人，从1到2，引擎换了，俗套的故事内核还没换

时刻准备着
——生存狂的"偏执"世界

■江苏 十大恶劣天气

他们不是医院的急救人员，但每次外出都要带上一个急救包。他们不是猎人或者特种兵，但每天上班要背上满满一个口袋的野外求生用品。走进电影院，他们首先不是去找自己的座位，而是观察紧急出口的位置。逛超市，他们会直奔罐头货架。搞家装，他们将主要资金都用在了地窖的建设上——钢筋加固、防爆门，独立的发电、供水和通风系统，还有足以武装一个班士兵的小型军火库。他们会自豪地告诉目瞪口呆的来访者，眼前的这座"地堡"足以抵挡核袭击……这个独特的群体，被美国人定义为"生存主义者"（Survivalist），他们的行为，也是对中国人非常熟悉的一句成语——"杞人忧天"的最好诠释。这些成天都在为天塌下来做准备的家伙，就是这篇文章的主角——生存狂。

被大众文化误读的生存狂形象

很长一段时间以来，"生存狂"被歪曲地认为是偏执狂或白人种族主义者，他们远离大城市，过着半隐居的生活。他们储备大量的食品、饮用水和枪支弹药，行为古怪，丧失正常的交往能力，生性多疑，不相信任何的陌生人。孤僻、怪异且充满暴力倾向，这就是大众文化对生存狂的解读。

尽管这种极端个体在生存主义的发源地——美国也是极少数，但并不妨碍他们成为动作游戏中的常客。在《侠盗猎车手——圣安德列斯》中，一个任务就是要求主角CJ去一个被生存狂所控制的偏僻农场偷窃一辆拖拉机，在那里他遭遇了一群"见外人就杀"的疯狂暴徒。在CAPCOM制作的动作游戏《丧尸围城》中，可以真正威胁到主角Frank的并不是遍布整个购物广场的僵尸大潮，而是13名"疯狂者"，

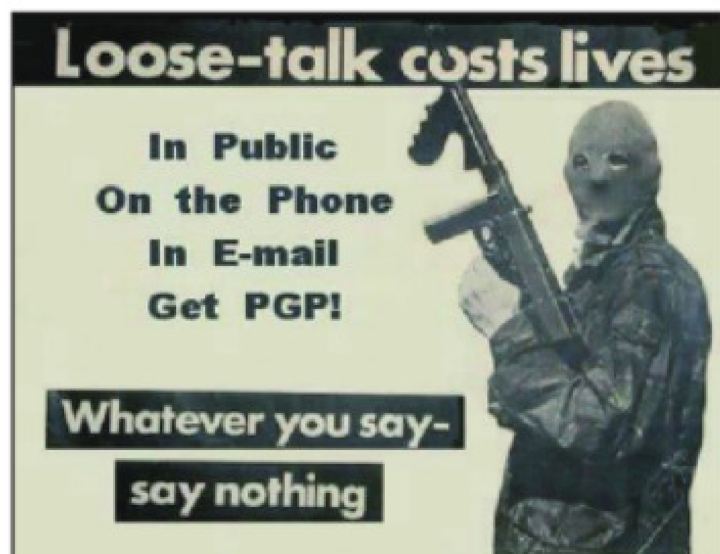


纸牌游戏上的生存狂形象


僵尸爆发后忙着“打猎”的父子三人众


生存主义者们举行的徒步穿越丛林训练

他们是游戏中在僵尸爆发之后，为数不多依靠自己能力生存下来的人。这些“疯狂者”除了少数几个是“真疯”以外，其中的大多数都是具有生存狂特点的普通人。在灾难面前，他们那些平日中被取笑的生活习惯和在常人眼中“无用”的生存技能，现在派上了用场，于是他们认为自己已经成为了这个死亡游乐场的主宰者，因而争相杀戮僵尸，甚至虐待幸存下来的人类同胞，以发泄对这些平日中毫无危机感，只知道嘲弄自己的“普通人”的不满。



很多人将生存主义者和恐怖主义者当成了一回事，是的，这些家伙到处挖洞，地窖里面塞满了枪支和雷管


《丧尸围城》中的枪店老板不信任任何人，他为这一刻已经准备了很久



“保质期：一直到世界末日那天”，成日忙着储藏罐头食品和武器弹药，这就是大众对生存狂们的误读

玩家所遭遇的第一个“疯狂者”，是枪店老板Cletus Samson。当玩家所扮演的Frank走近他的店铺的时候，正看到一名幸存者试图说服他提供给其他区域的人类同胞以自卫武器，但Samson表示：“我为这一刻等待了几十年，我没有义务保护那些浑浑噩噩的可怜虫。”随后操起霰弹枪将他轰成了一滩血肉，并且把枪口对准Frank，口中还在念叨着：“不能相信‘人类’。”

在广场大门口遭遇的由一个老爸和两个儿子组成的狙击手三人组，可谓是一个生存狂世家。灾难爆发之后，他们并不慌乱，而是从另一家枪店中就地取材，占领购物广场的制高点，然后无差别的狙击地面上活动的一切两脚行走的生物。尽管小儿子Thomas对射击人类幸存者表示了异议，但在威严的老爸的“言传身教”之下，也只能投入对同类的杀戮中去。

游戏中这些灵魂扭曲、嗜血狂爆的生存狂，其实并不是这个群体的主流，不过二者之间有一点是相同的，这就是对可以完成自我实现的“逆转时刻”的共同期待。

逆转时刻


现实中的John Locke，一个一事无成的可怜虫

911事件之后，生存主义在西方世界有着大批的实践者，他们将危机意识贯彻到日常生活的方方面面，这是一种积极的生活态度。而狭义上的生存狂，也就是被大众文化误读的生存主义者形象，他们总认为认为僵尸、核战，乃至外星人会将人类引入灭亡。其实，生存狂的精神状态与杞人忧天者有着本质的不同：他们不是宿命论者，他们并不担心必然会发生的突发事件、灾难，乃至末日，将自己的生命夺走，相反，他们的最高目标就是个人或者是自己周围这个小圈子的生存。因此，他们才愤世嫉俗、远离人群独居，以最艰苦的方式生活并锻炼自己和家人、朋友，并大量储存武器弹药和生活医疗物资，挖掘掩体，以迎接世界末日的到来。在他们看来，灾难的来临并不是末日，相反是他们一显身手的大好机会。无论生存狂是对大众生活有着多么的不屑，他们在潜意识中都承认自己是社会的边缘阶层，而灾难的到来，则会让他们与普通人的身份彻底颠倒：那些对自己无法理解，甚至侮辱他们信仰的“凡夫俗子”，现在却成为了一群鬼哭狼嚎、抱头鼠窜的可怜虫，而自己几十年如一日的准备，终于派上了用场，他们不需要幸灾乐祸，是灾难让生存狂成为了劫后世界的主人。因此，没有人比生存狂更希望看到灾难的来临，人们的惊慌失措，就是生存狂们的逆转时刻。

美剧《迷失》中的角色John Locke，就是生存狂典型心态的代表人物。他无妻无子，身世悲惨。一出生即被遗弃，自幼在孤儿院长大。生性懦弱，一事无成，50岁还在一家玩具公司从事底层的文员，亲生父亲的现身让他人生第一次感到了温暖，在听到父亲急需换肾的时候，毫不犹豫的与其同赴手术台。醒来之后却发现了自己一个人孤零零地躺在


小岛上的Locke威风八面

了病床上，原来父亲的出现，只为了骗走Locke的一只肾脏用于移植。在找到父亲理论之后，却被他一手从酒店窗户推下，摔得个脊椎断裂，半身不遂的下场，此为惨上加惨。不过轮椅却没有绑住Locke的心，他购置了各种刀具和露营工具，拾起了先前就没有用处，如今对于瘫痪了的自己就更是毫无意义可言的追踪、打猎和其他野外生存技能，然后将剩下来的积蓄买了一张去澳洲的机票，计划着在轮椅上完成澳洲沙漠的"徒步"穿越。在希望落空后，他孤身一人登上了返回洛杉矶的大洋航空815次航班。

航班在神秘磁场的作用下坠落荒岛，几乎所有的幸存者都在突如其来的灾难面前陷入了绝望，而此时坐在沙滩上的Locke却面带微笑。小岛的神秘力量让他重新站立，并且让身为生存狂的他第一次成为了可以驾驭现实的主人。在随后的荒岛生活中，Locke自誉为其他幸存者的守护神，身上肩负着小岛所赋予的特殊使命，甚至在其他人发现了可以逃出生天的途径后，还千方百计地进行阻挠。

John Locke作为一个比较"正常"的生存狂，他的偏执依然是让人厌恶，并且也是导致其悲剧命运的主要原因。那么作为一种并不"讨喜"的生活方式，生存主义又是如何产生和发展的呢？

生存狂，美国造

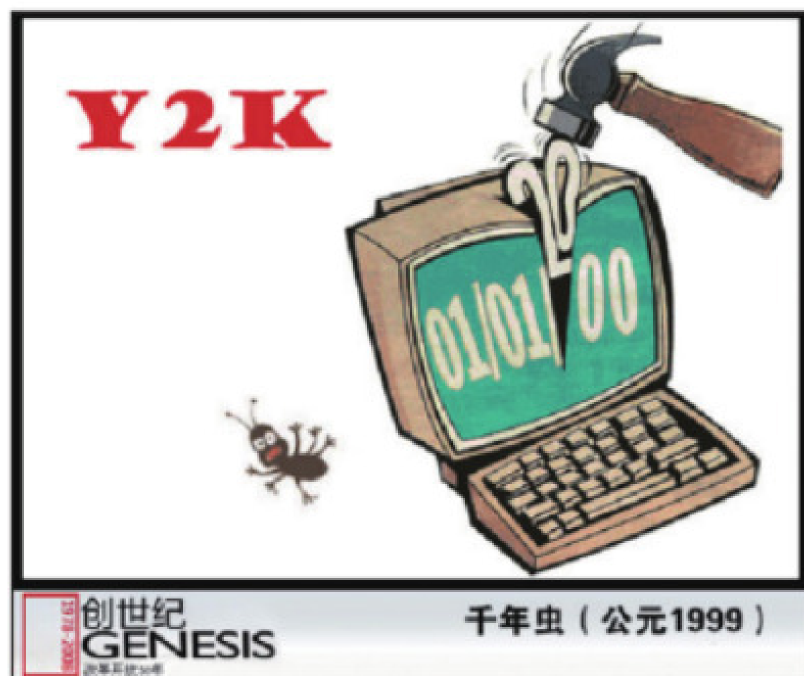

生存狂们的储备小屋

生存主义发源于一个建国仅两百多年，从未出现过大规模瘟疫、饥荒和暴乱，且拥有当今全球霸主地位的国家——美国，乍看上去有点让人觉得不可思议。而细细分析，我们很快就能看到个中缘由：基督教中的所描述的末日观念，是生存主义最初的来源。但与末日情结不同的是，生存主义并不是死亡宿命论的代名词，相反，它所研究的是人如何在灾难中活下来。这需要对灾难有着较为清晰的认知，并且有一整套成熟的应对措施和物质保障，这也是为什么生存主义不是出现在黑死病时期，而是出现在自然科学突飞猛进，生产力高度发达的现代社会的原因。

上世纪20年代末至30年代初席卷美国，影响波及整个西方世界的大萧条，让之前享受资本主义蓬勃发展的人们，也意识到饥饿和死亡随时都有可能降临到自己的身上。这场灾难过后，一些人开始在自家的地窖中储藏罐头，这就是生存主义的萌芽。然而，个别人的想法成为一种思潮，需要特定的时代背景，以及公权力部门的推动。60年代成为了生存主义运动真正的发起点，这并不是偶然的：美元的持续贬值和政府由于越战而导致的巨额财政赤字，使得民众担心第二次大萧条的到来。此时美苏之间剑拔弩张的紧张关系，导致核战争随时可能到来，美国政府在修筑大量核掩体的同时，也利用媒体进行大量的个人防护宣传。这些因素，直接催生了生存主义。

无论是何种灾难，只要一爆发，首当其冲受到伤害的将是城市居民。完善的配套设施和交通体系，使得和平时代的城市对于生活在其中的人们而言是一座天堂，但一旦灾难发生，一切就要彻底颠覆：本身不能生产生活物资，却每天都在消耗大量物质的城市，在"血管"被切断之后，就将成为一座孤岛。人类的求生本能，会让这座孤岛在很短的时间内沦为充斥暴力和死亡的地狱。被认为是文明象征的高楼大厦，在灾难面前可以瞬间解体为钢筋和混凝土块构成的集体坟墓。这就是为什么生存主义诞生于城市的原因。

如何在灾难降临后生存？围绕这一命题，经济学家、社会学家们进



一些小报对千年虫不负责任的报道和炒作，也让一些生存狂们坐立不安

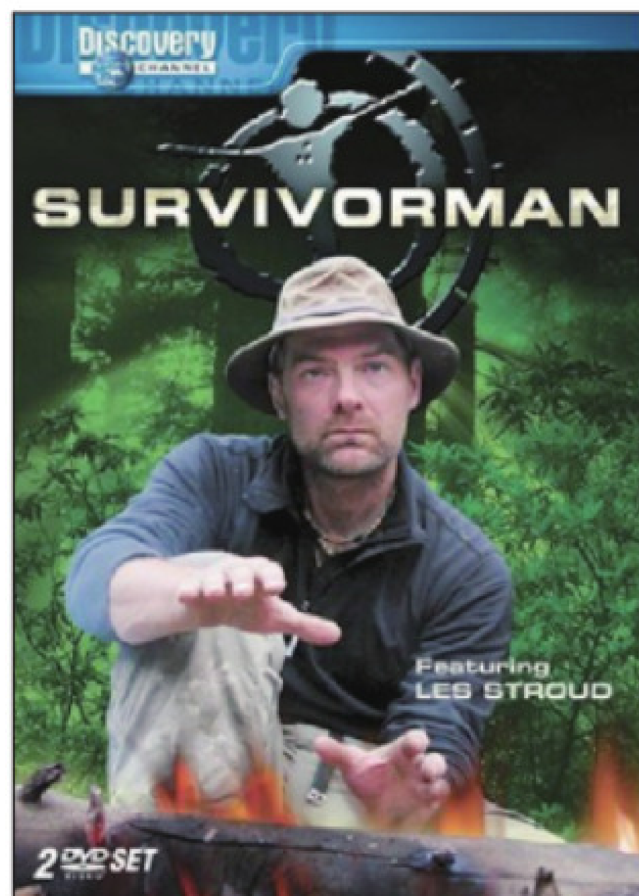


2012年的末日预言，也对生存狂们影响巨大

行了激烈的讨论。其中最受大众关注的，当属怎样去应对经济崩溃之后的生活。与核弹、病毒和宗教的末日预言相比，可能发生的经济崩溃才是看得见摸得着的威胁，美国社会对这一问题的担忧，在1973年爆发的石油危机中到达了顶点。经济学家Howard Ruff于1974年出版的常识书《饥荒与生存》（Famine And Survival），从衣食住行的角度阐述了度过生存绝境的方法，这本书也是当年的销量冠军。1975年美国作家Kurt Saxon自费发行过一份名叫《生存者》的小报，其中主要内容是翻印19世纪探险技能书籍中的一些段落，并且配上自己的短评，"生存狂"这个词的第一次出现，就是在这份街头读物上。

进入上世纪80年代以后，随着美苏两国关系的缓和、冷战的结束，以及上世纪90年代中期美国经济的强劲增长，都使得以往围绕"不被饿死"的生存主义活动，与户外探险、反对浪费和环保主义相结合，成为了一种积极向上的生活方式。不过，20

世纪末的千年虫危机，曾经让一度沉寂的那些狭义概念上的生存狂们再度出现。在小报的炒作下，很多人认为存在银行里面的钱因此会由于Y2K发作而归零。从大的方面看，Y2K可能会给交通运输和全球金融、期货市场造成难以想像的灾难。在全世界计算机专家的不懈努力下，Y2K仅仅只在非洲一些欠发达地区发生，并没有演变为全球性的危机。不过确实有一些生存狂们小题大作，将1999年的最后一秒当成了世界末日，他们又像自己的前辈们那样，在自家的地窖中存储物资。《侠盗猎车手Ⅳ》中出现的虚拟网站Area53site.com的站长Marvin Trill就是这样一个家伙，他的最后一次更新是在1999年12月28日晚上11:38（对电影《THX 1138》的致敬）。Trill相信千年虫会导致一场全球灾难，为了躲避“即将到来”的美俄核弹互射，他准备了大量的罐头食品，然后躲入了一个自己修建的地下堡垒之中……



非常流行的以生存主义者为主角的电视真人秀

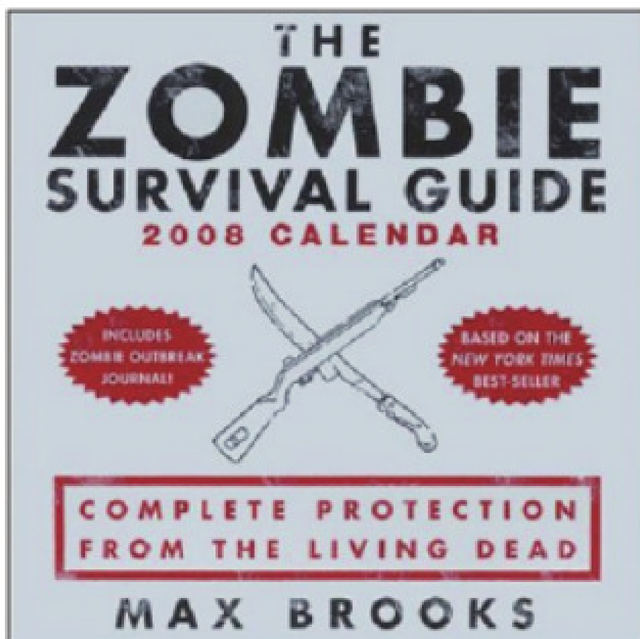
即将过去的21世纪的第一个十年，对于生活在这个星球上的每一个人而言都是不平静的：911事件、伦敦地铁爆炸案、马德里311事件等等恐怖袭击，卡特丽娜飓风、印尼大海啸、汶川大地震等大规模自然灾害，以SARS、禽流感为代表的传染性疾病，席卷全球的金融风暴，甚至是2012年的末日预言，都使得人们的安全感受到了严重的威胁。在这一背景下，生存主义运动得到了蓬勃的发展，以往被主流公众视为异类的这一运动的参与者们，也第一次得到了认同和正面回应。美国联邦紧急管理局（FEMA）就曾经建议居民在自家汽车的后备箱中定期储备一定量的防腐饮食、备用衣物和铁铲。其实，生存狂中的死硬分子并不会对那群不知死活，只知道享乐的“可怜虫”对自己的认同感到欢欣鼓舞，他们又开始为“人类即将重回黑暗时代”而忧心忡忡，面对长期的衰退，存储再多的生存物资都没有太多的意义可言，必须建设一个能够自给自足的避风港湾，这就是他们最想实现的计划。是的，就像《辐射》中的101避难所一样。

生存狂的必备装备

《切尔诺贝利的阴影》玩家们，都知道想在极端条件下生存需要带上哪些工具。生存狂最基础，同时也是最重要的装备，就是他们的“跑路包”（Bug-Out Bag）。粗看起来，“跑路包”所装的和一般的户外探险者差不多：压缩食品、急救包、收音机、手电筒、绳索、记事本、地图、罗盘等工具。在生存狂眼中，装什么，怎样装，其中可是大有名堂：由于他们从来都不相信灾难发生后可以有政府的救援人员前来搭救，或者是自己在逃生过程中可以碰到救援点，包中所装的物资必须可以保证自己活着抵达自己在野外设立好的避难所。如何在“跑路包”中装入最可靠、最实用的物资，同时将总重量控制在合理的范围内，避免让自己的求生工具变成自己逃脱险境过程中的累赘，对此每一只生存狂老鸟都有自己的解决方案。在他们眼中，那些生存游戏的主角们所携带的东西，放到自己身上多半会显得有些不靠谱。比如《地下铁2033》的主角Artyom背囊里面的防毒面具，对于生存狂而言就是一件多余的装备，因为它最多只能在有毒环境下使用2小时，换句话说，它根本就救不了命。至于Artyom佩戴的那只拉风的氚汽灯夜光石英表，在生存狂眼中也值得商榷：在核弹杀伤范围以外的很大一片区域，都会受到电磁脉冲的影响，石英表在这种环境下远远没有机械表可靠（当然后者在野外环境下也存在很多缺点），保险的方法就是往“跑路包”中再放上一只可以自动上弦的机械表。野外探险者的防风打火机，在他们眼中也等同于废物，因为一沾上水，就意味着求生者失去了生火能力。老鸟们会装几块镁金属，使用的时候先用刀子从镁条上削一些镁粉下来，然后摩擦引火棒就能打出火星点燃镁粉，Zippo打火机大小的金属块可以使用上千次。


这个“跑路包”的主人看来确实有着暴力倾向


一名生存狂的Everyday Carry，内容以急救用品为主



《打鬼战士》的封面上，已经告诉了我们哪两种武器才能提供最佳的生存保障


生存狂们认为防毒面具是一件占地方的废品

不仅仅是看时间和生火这两件事情，在生存狂看来，复杂的永远没有简单的可靠，用电的没有不用电的可靠，自动的没有手动的可靠。如果让他们二选一，那么他们的定位工具中肯定会选用原始的地图和罗盘，而不是GPS。灾难来临后不要指望手机还能工作，此时最可靠的通讯工具是大功率、可以手摇发电的短波电台，甚至是一只收音机，也比iPhone4有用许多——只要打开收音机就能知道外


在生存狂眼中，威尔·史密斯饰演的这位纽约生存狂很不专业：他居然使用小口径军用自动步枪

面的情况到底如何，如果连短波信号都没有，那说明地球上人类大部分都完蛋了，而这不正是生存狂们日夜为之准备的状态吗？

至于生存狂们会选用哪些武器，其实大量的“杀僵尸”题材游戏已经给出了答案。在《求生之路》和《生化危机5》之前的系列作品中，用着最顺手的往往就是那些口径夸张的中古武器。Max Brooks在他的僵尸生存手册《打鬼战士》中介绍M1卡宾枪和大弯刀才是在僵尸末日中的绝配生存工具，这不无道理：军方制式小口径步枪强调精度和射人人体后的停止作用，可惜僵尸并不吃这套（这或许可以解释为什么僵尸片中很少看到军队的身影，没准他们第一个被僵尸们吃下肚了）。此外，小口径自动武器的弹药消耗量，也是一只“跑路包”所无法提供的。其实，僵尸只是生存狂们考虑的敌人中的一种，在遭遇野兽、变异生物，乃至外星人的时候，他们要的并不是火力全开式的火爆对射，而是“一枪放倒一个”的功效，这也是为什么大口径枪械会成为他们最爱的原因。

在狠抓硬件建设的同时，生存主义者们还会苦练内功：想在恶劣环境下长时间生存，首先需要强壮的体魄，为此他们会抓住一切时间来加强自己身体的强壮度和敏捷性。其次，他们要学习大量与活命有关的知识，除了对急救、地理、建筑、军事这些方面的技能要相当精通以外，还要会学会缝纫、烹饪、建造房屋等等用于长期野外生存的真功夫。所以，生存狂的主体与动作电影和游戏中那些挥舞着霰弹枪的偏执狂大相径庭，他们根本就不是四肢发达、头脑简单的家伙，相反其中的大多数都拥有良好的教育程度和经济条件。

理想与现实

狭义的生存狂们不但不惧怕灾难，相反甚至是希望灾难降临到这个世界，从而让自己的生命意志得以发扬光大。对于他们来说，死不是问题，在死之前做过什么才是最重要的。不过真的让他们来迎来了“梦寐以求”的时刻，恐怕这些天不怕地不怕的家伙，也很难像《辐射Ⅲ》的主角从101避难所走出的那一刻一样，满怀激情的踏上自己的死路。

即将在今年第四季度推出的由Ubisoft制作的生存游戏《我还活着》（I am alive），将会把我们带入至一场10.3级超级地震发生之后的芝加哥——准确的说是芝加哥的废墟之中。玩家所扮演的“平头男”主角，是一名普通的上班族，与其他人的唯一不同，就在于他是一个生存主义者，除了公文包，他还要带上自己的EDC（Everyday Carry，生存狂每天都要携带的一个应急用品背包）。他在地震中幸存了下来，但是通过收音机得知通向城市的交通全部瘫痪，救援人员要到7天后才能到达，活下去的唯一希望，就是将周围能够找到的幸存者们组织起来，发挥集体的力量挨过难关。而那些或精神崩溃，或被求生欲望支配大脑而陷入狂暴的幸存者，其危险性不亚于一枚枚定时炸弹。为了活到最后，你必须寻找生存物资，在保护同伴的同时，也要牺牲掉其中的一些人。为了活命，必要的时候要带来自己的小团队偷窃、伏击，甚至是杀死其他的幸存者。极端的苦难让世界回复到了暴力的丛林法则之中，这才是真正的劫后世界的狰狞面目，它与生存狂所期待的那种颇有浪漫主义色彩的生活方式相去甚远。



生存狂所期待的那种独行侠式的浪漫主义生活，在真正的灾难中是不存在的

电影《阿凡达》中的纳威人在地球人眼中是一个原始族群，它们要通过猎杀动物来生存，但纳维人始终致力于维持着潘多拉星球的平衡。信仰让它们敬重神灵、敬重生命，感谢圣灵赐予它们的现有一切，感恩地看待自己所拥有的一切。其实，我们的祖先在向大自然索取的时候，也是这样做的。然而，现代人所生活的物质高度发达的时代，让人们失去了这一切心灵上的体验，使得我们与大自然之间的精神链接被人为切断了。工业化让我们所享用的一切物质都丧失了它应有的价值，所以我们既无法理解祖先们丰收时的喜悦与感恩，也不会理解2277年《辐射Ⅲ》的世界中，两个幸存者的派系可以为了小小的一瓶水而大打出手。

如果说上述这一切都是工业社会所给人类灵魂带来的悲剧，那么生存主义所体现的，则是对自我生命最大限度的掌控。从这个意义上来说，生存主义是一种信仰，是一切生灵都无法或缺的一部分。只有在生存受到威胁的情况下，我们才能真切的感受到生命和事物的真正价值。从这个意义上来说，生存狂的真谛不是杞人忧天，不是幸灾乐祸，而是居安思危。生存狂的理想与现实的差距，以及生存狂与我们每一个追求上进的人的距离，其实都没有想像中的那样遥远。P


纳威人中不会有生存狂的存在，因为它们与大自然的链接不会被工业化切断

从"星际"到"星际2"
——谈PvZ的12年历程（下）

■天津 夏立



前言：在上一期杂志中，我们回忆了《星际争霸》时代神族和虫族对抗十余年来的战术发展潮流，以及一场场经典的对决。如今《星际争霸Ⅱ》的时代终于正式来临，PvZ的战争，也掀开了新的一页……

《星际争霸Ⅱ》（以下简称SC2）的台湾省公测开启后，玩家们终于体验到这个与前作间隔了12年的作品。在反馈回来褒贬不一的意见里，我们暂且抛开诸如图像太卡通、没有抗锯齿、烧坏了我的显卡……之类的，也暂且先不管神族强势还是人族无敌这种口水战，仅仅就PvZ而言，看看究竟改变了什么。

神族选手V.Arena_Gol在评价SC2战术时曾经指出，神族在PvZ的时候侦察压力很大，一旦在侦察空档出现了预料之外的问题，那么神族很可能就会马上溃败。我们都知道这是老调重弹，SC1的年代大家就已经知道PvZ的侦察压力是不同的。虫族在必要的时候可以送王虫（Overlord）到神族家里去侦察，而神族在出空军之前根本没有切实有效的侦察手段。所以，在SC1的年代，单兵营科技流最大的价值不在于海盗船加DT的一刀流，而在于空军的侦察能力。

前文已经解释过，这种侦察压力并非因为神族太弱导致的，而是因为神族本身的特点。早在2000年Grrr就指出，神族的单兵作战能力强，对地图的适应性在三族中为最好。某种意义上来说，这也能够解释为什么SC2内测的时候北美战网神族称雄的现象——对一个大家都不熟的游戏来说，当然是适应性好的种族更强势一些。但是相应的，昂贵的价格也使得神族部队经受不起消耗。虫族只要能够兑换掉神族的某种主力部队，神族马上就会沦为劣势，甚至直接崩盘。

例如Prime.Kayle对Sen的一场PvZ中，前期Kayle不断骚扰虫族的运营，打成双矿对双矿的优势局面，但因为一次微小的走位失误，追猎者被虫族小狗包围击杀，整个战线顿时溃败。再比如Thank对IdrA的PvZ，IdrA利用提速狗牵制，攀爬科技出了感染虫，会战中定住Thank的狂热者，用提速狗包抄追猎者，神族损失追猎者后立即崩溃。又比如17173举办的世界杯，Whitera对阵Machine的PvZ，因为Whitera前期急于进攻而损失了一些追猎者，后来巨像出来的时候缺少足够的追猎者支持，就因为这一点时机上的失误输掉了比赛。还比如中美对抗，Beckham的三矿神对四矿虫，在场面


虫后不但可以加速幼虫，同时也是很好的防Rush单位

一度优势的情况下被虫族后续部队包夹损失掉巨像，马上全线崩盘……

在SC1的时代，神族的暴力PvZ打法一度很流行，开局7.5人口造水晶，双兵营停Probe，卡17人口进行一次3狂热+3Probe的Rush。这个打法在面对12D双矿的虫族时有着很大优势。即使是面对10D、11D的虫族，因为这种强势压制可以迫使虫族造大量的小狗甚至造防御塔来应对，能够简化虫族的后续战术选择，所以也不是很亏。

但在SC2中，双兵营Rush成为一个赌博式的撒手锏。原因很微妙，本质在于虫族的幼虫机制改变了。对于虫族来说，前期最大的发展瓶颈其实在于幼虫的数量。当神族和人族的第8个农民还在基地里读条的时候，虫族的第8个农民已经开始采矿了，这是虫族幼虫机制的利益。但另一方面，幼虫每17秒就只有那么1个，能造的单位数量最多也就那么多，这就是虫族幼虫瓶颈。在SC2的测试补丁10里面曾经做出一个改动，虫族取消单位建造可以返还幼虫。这个改动的本意也许是想让造错东西的虫族能后悔一下，没想到立即派生出偷虫卵速狗Rush的几乎无解战术，暴雪在紧接着发布的补丁11立即将其改回原样。由此可见幼虫数量的增加会带来多大的优势！



在SC1中，想要幼虫多一点，那么就得多造基地。SC2则不一样。因为虫后（Queen）的改动，虫族仅花150点水晶矿就能得到一个40秒内额外制造4个幼虫的虫后，虫族前期对两个基地的需求不再追切。另一方面，由于菌毯的提速效果，虫族在面对神族Rush的时候有了更多的主场优势。再加上虫后本身还是个拥有175点生命和1点护甲的远程单位，也就是说，只要虫族发现神族有双兵营Rush的企图，那么


巨像拥有9点射程和群体伤害能力


利用哨兵的力场和建筑学可以完成精彩的防御

依靠虫后和小狗就已经可以防住。被双兵营Rush掉的虫族大多是不造孵化池直接双矿的。而如果神族的双兵营Rush失败，那么损失了初期兵力的神族就失去了前期的侦察和压制能力，科技也会落后。即使虫族只是简单的爆蟑螂，也会对神族造成巨大的威胁。

虫族的新秀蟑螂有145点生命和16点攻击力，花费75点水晶和25点气这倒是没关系。问题在于这个东西曾经拥有2点初始护甲，并且只占1个人口，这就无法接受了。2点护甲意味着双手攻击的狂热者每次只能对它造成12点伤害，或者说需要攻击13次才能打死；1个人口意味着虫族可以在前期就爆出大量的蟑螂来Rush神族。在蟑螂没有被削弱成1点护甲2个人口之前，这种兵种就是虫族前期的MVP。神族需要单兵营速攀科技出到不朽者才能有效对抗蟑螂，也就是说，神族的打法被固定，几乎没有转型的余地了。

178全明星挑战赛上，xiaOt对F91的某场PvZ，xiaOt开局放下位置隐蔽的野双兵营，再加上超时空加速加快狂热者的生产，迅速Rush掉了F91。但毕竟这种野兵营Rush是堪称大招的搏命招数，当时xiaOt是把兵营放在了瞭望塔旁边，心中未必没有存着“如果被发现就取消掉”的打算。不管怎么说，SC2的PvZ，神族大多采用的还是单兵营堵路口的建筑法。由于SC2的3D化，狂热者在对付没有提速的小狗时也可以采用Hit&Run了，所以单兵营也能够对虫族进行压制和火力侦察。

接下来双方会过渡到中期。喜欢放大招的神族玩家会把“野”的思路贯彻下去。初期没有野兵营，那么中期就野个星门（VS），或者野个光影议会（VC）和黑暗圣所（VD）。前者是针对虫族一本科技的对空弱势，依靠虚光舰来偷袭；后者是针对虫族需要二本科技才能造反隐的督察，依靠黑暗圣堂来偷袭。好吧，这两个也算是无退路的大招。SC2把王虫的反隐能力移除，把刺蛇移到二本科技，这两个改动确实让神族中期的可选战术丰富了很多，一击必杀的大招应运而生。

不愿投机的神族玩家，会老老实实造机械制造厂（VR），补兵营，出不朽者乃至巨像。巨像是神族新增的范围杀伤单位，因为射程远，伤害可以叠加（区别于圣堂的闪电伤害不可叠加），而且有攀爬峭壁的能力，所以成为神族地面部队的核心。神族的另外一个新宠是不朽者。虽然神族的金甲虫被移除了，但是不朽者仍然拥有对建筑高达50点的攻击力，再加上1.45的射速，对建筑的威胁并不亚于金甲虫。暴雪不得不把不朽者的生产时间从40增加到55加以平衡。因此，神族如果用单矿3BG+1VR速不朽的打法，在中期可以很快拥有强悍的地面部队。而虫族则会利用侦察优势，看到神族有中期一波流企图的时候造大量提速狗来包抄化解。

表面看起来，神族攀爬机械制造厂这条科技路线，似乎又落回了“神族转型困难，容易被针对性克制”的老路，但xiaOt给出了不同的答案。178全明星挑战赛上，xiaOt对Evil的PvZ，神族放下机械制造厂之后，没有速巨像，也没有造不朽者，而是利用相位棱镜和折跃门的传送，给习惯偷袭的虫族狠狠上了一课。当虫族还在补农民时，神族的狂热者和哨兵已经传送到了虫族的主基地。

神族的机动性终于得到了改善。

折跃门的传送，因为可以抵消对方的主场优势，在神族的前期Rush战术中曾经大放异彩。暴雪为了避免这种过于简单粗暴的战术，在补丁中将折跃门的研究时间延长到140，这样，折跃门对前期的Rush贡献小了很多。但在中期把握Timing的时候，折跃门仍然能够大大弥补神族的机动性弱点。

神族另一个得到机动性改善的是追猎者，闪烁技能的加入带来了操作上的无限可能。双矿八兵营的神族秀过多少华丽操作？闪烁追击、集火、逃跑、上高地、上岛矿……甚至有佯攻分矿，闪烁上主矿配合相位棱镜用哨兵封锁对方路口这种神来之笔。基于哨兵对阵型的保护，追猎者适应能力的加强，巨像长射程的范围伤害，神族终于找到了所有必要元素，组建出横扫中期的强悍陆军。因此，


闪电仍然是神族对抗刺蛇的利器



反重力能力弥补了凤凰战机不能对地攻击的缺陷


追猎者利用观察者的视野闪烁上高地

PvZ如果中期是打地面的话，神族最重要的事情就在于尽快囤积巨像和积攒追猎者，然后按照对方的兵种搭配来调整其他地面部队的数量。这个囤积的过程如履薄冰，不但要做好侧翼侦察避免虫族的包抄，还要时时提防虫族主矿坑道虫的偷袭。但不管怎么说，只要囤积成功，出击的时机合适，那么虫族的资源点还是很容易就能扫平的。

另外一个PvZ的中期战术是4兵营一波流。这个战术的核心其实在于哨兵的操作。哨兵的力场放得越巧妙，局部战斗越占便宜，神族4兵营一波流的成功率就越高。因此，擅长操作小规模部队作战、擅长操作哨兵力场、擅长把握Timing的神族玩家非常喜欢PvZ的4兵营一波流。但无论如何，4兵营一波流这种All-in定式也是没有后手的。全部经济都投资在一级科技上，一旦推不下虫族的基地，神族的科技就会大大落后。

选择一波流其实也是一种无奈。因为神族还有另外一个难题没有解决：对空。神族一旦攀爬机械制造厂科技，那么在很长一段时间里，防空问题只能让追猎者和哨兵去解决。遗憾的是，追猎者的闪烁是在光影议会里升级的，而地面部队的核心——巨像，则是要机械站（VB）作为前提条件。



也就是说，如果虫族在中期选择的是双矿飞龙，那么神族在很长一段时间内都会被骚扰得很难受。如果被骚扰得不能开起分矿的话，那么神族就没有资源去转型空军或者圣堂，情况只会越来越糟糕。而对虫族来说，一旦飞龙完成了数量积累，神族的部队就会被蚕食干净。

4兵营一波流的神族倒是表示毫无压力，因为虫族如果出飞龙的话，等于送了个Timing给4兵营兵营的神族去抓。但对于3兵营加机械制造厂的神族来说就比较痛苦了，虫族最快可以在7分半～8分钟的时候造出6条飞龙来，神族在这个时侯很可能还在攒不朽者。即使神族在第一个不朽者造出来的时候就发动一次激进的进攻，虫族也完全可以利用小狗的机动性拖延到飞龙出来。可以说，不朽者的生产时间从40秒增加到55秒，确实给了虫族更多的安全感。

从SC1到SC2，神族的半数空军被重做。侦察机和海盗船被砍掉，换成虚光舰和凤凰战机。虚光舰在前面野星门的大招里已经提到过，现在仅说一下凤凰战机。数据上，凤凰战机完胜飞龙。它只比飞龙多耗50点水晶，但比飞龙多了60点护盾。凤凰战机对飞龙的攻击力高达20点，伤害、射程、射速、移动速度都优于飞龙，再加上移动中可以攻击的特点，完全是飞龙杀手。

但是，造凤凰战机最大问题仍然在科技树的选择上。诚然，如果虫族造的是飞龙，那么凤凰战机可以完胜。问题是要确定虫族到底造没造飞龙，神族必须造机械制造厂来侦察或压制。先爬了机械制造厂之后再爬星门造凤凰战机的话……如果说消耗的资源还可以接受，那么浪费的时间却足以要了神族自己的命。

这也是xiaOt的相位棱镜加折跃门偷袭如此出彩的原因。他不但用一个机械制造厂科技同时实现了侦察和骚扰的目的，而且战术实现速度非常快，代价非常小。相比之下，先攀爬星门科技，除了虚光舰的一击必杀之外，神族确实找不到太好的后续手段。

中期战术最重要的一点，就是能不能实现自己开矿扩张。无论神族是3兵营1机械一波流，还是黑暗圣堂的骚扰，又或者虚光舰的偷袭，再或者相位棱镜的传送，或正面硬刚或侧面牵制，衡量这些战术是否成功的标志就在于神族是否能够实现扩张。

凤凰战机在空中再牛，也得有飞龙送上来给你打才行，否则就只能去骚扰牵制了。虫族则会顺势出二本科技的刺蛇，支持自己扩张。三矿支持的刺蛇加蟑螂强悍无比，神族如果浪费时间在空军上，必然会影响巨像或圣堂的积累速度。完成了扩张的虫族则会用经济来换取时间，在消耗地面部队的同时完成空军的转型。腐化飞虫集群之后，神族的巨像就岌岌可危了。任何时候，一旦与充分扩张的虫族打成消耗战，神族就必败无疑。“神族都是被穷死的”，这是ZvP战术思想的大旗，从SC1到SC2，12年里，这面大旗从未倒下。

神族玩家则需要巧妙把握时机，大胆做出判断，合理安排阵型，仔细兼顾多线战场……他们还必须时时提醒自己：绝对不要犯错。在这场如同走钢丝一般的战斗里，犯错就等于失败。而在这场容错率接近零的战役里，神族玩家从未停下探索的脚步。

在SC2内测结束的时候，oGs.sSKS在Beta之王比赛中以2:0的比分PvZ击败北美虫族IdrA。在注定将会很漫长的SC2战术演化中，PvZ又迈进了一小步。

2000年，电脑商情报举办了一次CBI全国星际大赛。在众多的参赛者中，有一个高高瘦瘦的虫族玩家。他的打法很简单，单矿升2级基地，如果对方是虫族，那么就单矿飞龙；如果是人族或者神族，那么就单矿潜伏者——哦，你说这个战术太弱智了，怎么打怎么死，想怎么虐怎么虐？忘了说，这个人的ID是kulou.csa，就是他夺得了那届CBI全国星际大赛的冠军。（如果你还不认识这个人，那么他说的有一句话你肯定听过：我们不能打一辈子的“星际”，但是我们可以做一辈子的朋友。）

任何一个战术体系，它一开始的模样，都会让你觉得幼稚。（**全文完**）



▶在线事件

对不起，为了魔兽
——WLK开服小酌

开了？啊，开了——也谈国服玩家登陆诺森德

“喂，听说了吗？”

“恩？”

“WLK开了。”

“哦。”

（沉默五秒后）

“等等，你说啥？”

开了？啊，开了。

22个月了，当年生的娃儿都长大了，WLK，终于开了。

■冰河 木然 黑箱 Disillusion

8月份的尾巴，你是处女座；9月份的前奏，你是处女座——不对，今天不是来学曾哥的，还是来老老实实谈论下这个9月最火的话题：国服之复活。

之所以用复活这个词，可能有些人会有所疑问，毕竟国服好像从来就没死过，何来复活之说呢？当然，如果你要认为从“去年夏天网易从九城手上横刀夺爱之后到今年8月全服务器都绿油油的时段”，那也算是国服的正常运营的话，大可不必继续阅读这篇文章，因为我觉得，朋友，可能我们对一个游戏的正常运营这个概念界定上出入太大。

官网的Logo从“燃烧的远征”变成了“结冰的远征”，再到破冰而出的“巫妖王之怒”；首页的海报从MC一直打到SW，再到充满了北欧风情的幽深峡湾；服务器的玩家由多变少，再到30号23点59分齐聚飞艇塔楼的情景……



欢迎来玩“巫妖王”——这算不雅照么?

面对这一切，我本应表示“湿了”或者“内牛满面”，但是我没有。因为我在漫长的等待中早已变得淡定与麻木，更是因为这22个月以来的经历，让我在北地朝阳初生的那一刻，居然忘记了该用什么样的表情。

当然我的目的不是哭诉这将近两年的血泪史，作为一名国服的支持者，我只想就我自己的经验来谈一谈开服以后正在或即将发生的故事。当然，现在我只是在展望未来，不过当你看到这篇文章的时候，我所说的一切可能都已经发生了，那么姑且就把它当作一篇开服以来的“总结”来看吧。好了，废话少说，我们开始。

8月31日，“巫妖王”开放的《魔兽世界》毋庸置疑成为了金秋的网游玩家首选，此刻一出，众多不管是请了兽兽还是凤姐来站台的网游随即黯然失色。原本沉寂的各大服务器瞬间爆满，要是你的运气不太好，说不定兴冲冲赶上去还得排一个小时队。

这就是依然还火爆的国服。

首先得明确一下，所谓的国服，这很显然是网络游戏特有的一个概念，不过对当前的大多数玩家来说它倒并不是什么新鲜事物。就好像很多年以前我们就玩过盛大代理的泡菜游戏经典作品《传奇》，但“魔兽”的国服，也就是通常意义上被简称为CWoW的这个词，却具备在中国网游运营史上极其受人瞩目的待遇资格。

说起“魔兽”国服，还得把时间倒转到很多，很多年以前，久远到不少上班族还在为高三备战，不少高中生还只是鼻涕都还没擦干净的儿童……

早在2003年末，传来了“九城、新加坡电信、搜狐、英特尔四家在华联合运营《魔兽世界》”的一个消息。WoW当然是个香饽饽，谁都知道这个横扫欧美玩家世界的游戏绝对是个摇钱树，相应的，天下人也都想分一杯羹。当时这个混乱的情况，不仅在那个时候是独一无二的，就算在现在，似乎也没有哪个游戏能够享受这样的礼遇。当时的状况，也多少预示着将来的CWoW将会在如何的万众期待下诞生。终于在2004年的4月1日，这个听上去有些扯淡的日子，维旺迪环球游戏旗下的子公司暴雪娱乐正式宣布签约第九城市，《魔兽世界》的中国大陆地区运营权交由第九城市集团旗下子公司China The9 Interactive Limited（第九城市，简称九城，或者9C，不管怎么说，如果一个现任的CWoW玩家没有听说过这个名字，那未免有些遗憾，这段江湖恩仇录对你们而言可能不算太过精彩，不过没关系，让我们继续）。第九城市作为一个网络运营公司俨然走出了正确的一步，相信绝大多



10号全80、技能全满级、宠物全收齐、声望全到顶，这就是淡定的玩家们

数的业界人士和玩家在其代理“魔兽”之前都不会有太大印象，尽管它曾经代理过《奇迹》。九城与暴雪签订合约的结果，宣告国服的大幕揭开。

第九城市从2005年4月开始经历了例行的内测封测，于同年6月开始正式运营，玩家也正式迎来了传奇版的CWoW时代，摩拳擦掌，好戏开场。很明显，热乎劲过后的玩家发现，梦中情人不过也就那么回事儿，九城的确不算是一个成熟且优秀的代理商，这一点从其CEO朱骏身上可窥一二。此人除了号称是成功的IT业界精英之外，还是一名狂热的足球爱好者。在CWoW正式运营后的第二年，他以个人名义收购了曾经的中超豪门申花队。同时此刻在九城的官方论坛上，玩家们对于服务器不稳定的长期不满所产生的问题绝大部分得不到解决，而本应该反映问题和解决问题的GM和客户，所做的核心工作就是马不停蹄地删除玩家不停发出的投诉和唾骂帖。

显然，比起自己旗下运营的游戏中的衣食父母——玩家，更加重视个人兴趣的CEO所引领的团队，到底能给客户带来怎样的游戏体验，这是一个再清楚不过的问题。至少站在一个玩家的角度而言，2005年至2009年的4年间，第九城市的运营状况一直让人无法苟同。前文中提到的服务器问题成为九城运营中给玩家带来最深刻印象的问题，而且此问题在持续的运营中尚有愈演愈烈之势。本来一开始，仅仅第三和第七大区的服务器会频繁崩溃，后来甚至于整个服务器都出现了崩溃和回档的现象。这样一来，计时收费的CWoWer们，只好重新去进行一遍在现实时间内半小时甚至一小时之前进行过的举动。同时也许刚刚兴高采烈拾取的低爆率物品也就随着回档而Gone With The Wind了。真是想想都冒火，无怪乎无数玩家在这样的折磨之后，纷纷选择投入了人少服务好的台服，语言能力好一点的直接也就奔着欧服和美服去了。

最残酷的，不是爱，不是恨，是漠然。

疯狂的魔兽——从一个故事开始

2010年8月31日下午3点，北京某个IT公司的市场总监胡某匆匆走出首都机场的三号航站楼，挥手招了一辆出租车奔向自己位于北京回龙观的家中。按照平常的习惯，他应该先回到公司和财务说一下刚刚达成的合同付款的细节，不过此刻他有更重要的事情要做。他在出租车上和财务大致交待了一下，并告知“帮我请个假，这几天家里有事，我可能去不了公司，而且出差这次太累了，我这几个月都没好好休息过。”没等对方回话就挂上了电话，吩咐出租车司机“师傅您快点，我家里有急事”。

就在胡某十万火急的赶往家中的时候，距离他家不远的一个民居里，冯某正在愤怒地看着他的电脑生气，因为他下载了期待已久的补丁之后，却悲痛地发现被告知“您的文件已经损坏，程序无法启动”。他尝试用程序自带的修理器修理，但从中午到现在经过2个多小时，两次修理，程序仍旧无法启动，他所能做的只有重新下载一个程序。可是看着十多G体积的程序，他心中仿佛有一把火在燃烧。这个时候，他手边的电话响了，他拿起了电话，按下了接听键。

“是我，绝岭雄风，你下载了程序补丁么？”电话里一个声音急急忙忙地问。

“当然下载了，可是安装的时候出了问题，现在整个程序无法启动了，我只能重新下载一个完整的客户端，电脑显示要20个小时，我都要崩溃了。”冯某没好气地回答。

“别着急，我马上到家，把你的补丁Copy到移动硬盘，我还没来得及下载补丁呢，等下给我一份，顺便把我的客户端给你一份，看你能不能用，省得你浪费时间。”电话那头毫不犹豫地说。

“对啊，我怎么没想到呢！我马上就动手，你到了给我电话。”一语惊醒梦中人，冯某立刻放下电话，从手边的包里翻出移动硬盘，将补丁程序转移到了移动硬盘里，拖鞋也不换一溜烟跑出楼门钻进电梯，连家门都没有锁。

当胡某，不，现在应该叫“绝岭雄风”乘坐的出租车开进回龙观小区的时候，用他后来对别人的描述来说，“仿佛回到了古朴辉煌的奥格瑞玛，连出租车司机的声音，我听着都像城门口的地精飞艇

管理员，我着急啊，去北极的船就要开了，我可是等了两年多啊！”他掏出早已准备好的车费交给司机，一句话不说开门撒腿就跑，让忙着打印出租车票的司机吓了一跳：这么着急，家里有什么急事么？

不远处的冯某这时候也穿着拖鞋飞奔了起来，“雄风！我三德，我在这儿呢！别着急，小心摔下水道里去，哈哈哈！”

“绝岭雄风”笑着回了一句，“说我着急，你穿着拖鞋大裤衩就下来了，还敢笑话我着急，你个狗联盟，出门不潜行不怕被守尸体么？”

“你个部落猪！人都赶北极去了，哪里有人来开PvP啊，赶快上楼，少废话了。”冯某，或者说已经进入“三德大师”角色的德鲁伊毫不示弱，顺手对牛头战士“绝岭雄风”进行了一次轻微武器攻击，用的是手中的移动硬盘。

“别拿这个拍！弄坏了怎么办？这会我们谁也耽误不起时间，别开PvP了”，牛头战士一面回头用言语嘲讽着暗夜精灵德鲁伊，一面不停地按着眼前的电梯按钮。“靠，这是几楼啊，搞什么飞机呢？停这么老半天不下来，当这里是幽暗城么？”

几分钟后，怒值已经接近满槽状态的两个人走出电梯，牛头战士几乎是用冲锋的姿态撞到了家门前，匆忙打开防盗门和屋门，带着德鲁伊进入了他的家，放下包直奔卧室，打开电脑，转身拿过移动硬盘插在机箱上，这才来得及喘了一口气，回手关上了屋门。

“你屋里够乱的啊，女朋友呢？咋不帮你收拾一下呢？”德鲁伊三德虽然是联盟，但显然和牛头战士很熟悉，从他口袋里掏出一包烟，自顾自的点上了火。

“分手了，已经散了有一个月了，也好，这下有时间了。”牛头战士也点了一根烟，坐了下来。“去冰箱里拿两个可乐来，顺手把客厅的烟缸拿来，开疾跑去。”

“为啥呢？不是都快结婚了么？”三德一边奔向客厅一边问。“不是因为游戏啥的吧？”



《巫妖王之怒》果然在这个炎热的夏天登陆了，舅舅们可以含笑九泉了……

“当然不是，不过游戏是个导火索，你知道我工作忙，业绩压力挺大，本来说暑期过后赶十一长假结婚的，可是她家里老人催，她就和我商量能不能提前点，我说不可以，暑期正是高峰，哪里可能请婚假，如果非要请也不是不可以，可我损失就大了。她为此和我吵了几次。本来事都快过去了，那天我看网上说北极要开了，不是一激动给你打电话来着，打完就看她看着我，问我是不是因为要玩游戏才不想提前结婚的。我说没有，当初谁知道往北极的船啥时候开呢，压根没这计划，可她不信，说我一定是早预谋好了。我怎么解释都不行，她当时收拾几件衣服就走了，我放大招拦截都没管用。过几天给我打个电话来说要回来收拾东西，和我拉倒了。最后来一句，你和你的游戏过日子去吧。我也是上火了，说你爱咋地咋地，于是就这么拉倒了。要不今天我能有这时间一下飞机就给你电话？”

德鲁伊伤感地灌了一口可乐，好像想起了什么，却没说话。看着电脑上Windows的标志出现又隐去，血精灵与德莱尼缠斗的壁纸出现在眼前，转头对牛头战士说：“好了，赶快安装补丁吧。”

安装补丁需要一些时间，于是牛头战士和暗夜精灵德鲁伊继续漫无目标的瞎聊天，“你在部落过的爽不？跟我来联盟吧，咱服务器合服之后联盟强，凭你的水平过来肯定混的好，我给你弄个号，要不我把仓库号给你一个，将来你练个DK，一样可以做坦。”



从台服开始的黑G会不会黑到国服？答案几乎是肯定的

首杀		一区首杀 公会 服务器 时间（全国排名）	二区首杀 公会 服务器 时间（全国排名）	三区首杀 公会 服务器 时间（全国排名）	五区首杀 公会 服务器 时间（全国排名）	十区首杀 公会 服务器 时间（全国排名）
纳克萨玛斯	克尔苏加德	梦魇 @萨格拉斯 10.9.2 (1)	NGA @伊利丹 10.9.2	乌托邦 @燃烧之刃 10.9.3	To Be Continue @狂热之刃 10.9.4 21:45	海阔天空 @血吼 10.9.3 7:20
黑曜石圣殿	萨塔里奥	梦魇 @萨格拉斯 10.9.2 (1)	NGA @伊利丹 10.9.2	龍渊 @普罗德摩 10.9.2	饮血荣耀 @苏塔恩 10.9.3	海阔天空 @血吼 10.9.3 3:21
	萨塔里奥（困难）	暂无	暂无	暂无	暂无	暂无
永恒之眼	玛里苟斯	梦魇 @萨格拉斯 10.9.2 (1)	SEVEN DAYS @永恒之井 10.9.2	乌托邦 @燃烧之刃 10.9.3	暂无	海阔天空 @血吼 10.9.3 8:00

为一个被大多数主流公会抛弃的服务器做排行榜，意义何在？

牛头战士摇了摇头，“算了，毕竟咱公会那些老人都没转服，虽然咱公会没从前威风了，不过核心的那几个人都在，有事没事还都上线聊聊天，咱们现在不是从前年轻那会了，玩起游戏不要命。现在不就是图和朋友一起找点乐子么。联盟我是不去的，太猥琐，还是部落这边痛快。再说我部落这边4个成品号，专业互相搭配，5年的心血啊，去联盟从头开始哪有这么自在。你个叛徒就别引诱我了，我不会背叛伟大的血蹄酋长。”

补丁安装完毕，牛头战士不顾暗夜精灵德鲁伊“让我先拖个客户端”的要求，点开了那个熟悉的图标，急不可耐地拨动着鼠标滚轮，点下了两次确定，这个画面虽然已经看过很多次，但此时不知为何他竟然有一种想哭的感觉。他一边喃喃自语“《魔兽世界》，我回来了，巫妖王，我来看你了”，一边颤抖着双手，哦，牛头战士应该使用蹄子，输入了自己的用户名和密码，一个滚动的矩阵出现在他眼前。

“啊！我的密保卡不知道丢哪里去了！怎么办！”牛头战士几乎真的要哭出来了。

“咋办，打电话给网易，取消密保卡的绑定。你怎么早没想起这事来？”德鲁伊给牛头战士支招的同时，按下了Esc，将整个《魔兽世界》的文件夹拖进了自己的移动硬盘中。“要将近两个小时，你先打电话给网易弄你的密保卡吧，我打电话去叫个外卖，晚饭在你这里吃了。”

很显然，丢失密保卡的绝不止牛头战士“绝岭雄风”

一个人，不，一头牛，无数英雄好汉听说“巫妖王”降临中国大陆的消息，纷纷从四处赶来。可当这些老兵摩拳擦掌准备奔向巫妖王老巢的时候，却发现因为已经离开太久，要么是弄丢了密保卡，要么干脆是没在网易激活过自己的账号，信息还停留在九城时代呢。所以这一天网易的客服电话几乎被打爆，双眼充血心急如焚的牛头战士不停的按着手机重拨，把手机打得只剩一格电了才拨了进去。而德鲁伊在此期间下楼买了几瓶啤酒、数十支烤串，然后站在楼下等到送餐的服务员，付了钱后提着几包盒饭上了楼。

“来接一下，连明天的量都替你买了，你明天肯定不会去上班，我料到了。现在巫妖王就是你女朋友啊，我看你给网易打电话那架势比给你前女友打电话还着急，哈哈哈哈。”

正在报自己身份证号码和住址的牛头战士向着德鲁伊比了一个中指，继续不紧不慢地与电话那头的客服交谈。德鲁伊从厨房里拿了一双筷子，拿出一份饭，自己开始狼吞虎咽，“这有烤串和啤酒，过来一起加个Buff吧。你晚上的生命值会高几十个点的。”

放下电话的牛头战士看了看电脑上复制文件夹的进度条，脱了衬衫也坐到了饭桌边上，“感觉有点像前几年啊，一起吃饭一起下副本，晚上一起宵夜喝啤酒吃烤串，不过那会人多，现在都各自有各自的事情了。我要不是女朋友忽然发神经，估计现在也没这机会和你坐一起吃东西了。”

德鲁伊扔下一根竹签，擦擦嘴上的油说“那当然了，眼看着“大灾变”都要发生了，艾泽拉斯都要重整了，你当还是过去整天刷黑上，向往MC的时候啊，装备总是要提升的，Boss总是要推倒的，人也总是要AFK的。说实话，“魔兽”不能玩一辈子，可在没找到更好的足以代替它的东西之前，你离不开它。别看你AFK快一年了，但我知道你还是会回来的。只是没想到是你女朋友先把你给AFK了，我还寻思你要和她费多少口舌才能回来上线呢。”

“说实话我是做了和她费一下口舌的心理准备，只是没想到还没等到往北极的船开，就没这个机会了。其实我不会因为巫妖王而耽误多少时间的，当初我能为了她放弃太阳井，她应该明白我是什么人啊，女人真是不可理喻，怎么说都不行。”牛头战士头也不抬的闷头猛吃盒饭，仿佛要把所有的郁闷都转化成能量值，填补自己的肠胃。

“好了，向前看吧，巫妖王总会被推倒的，兄弟们也还是会在一起的，老婆也一定会有的。”德鲁伊仰头灌了几口啤酒，又提醒牛头战士，“你不看看还有多少电？万一半夜突然没电咋办？不急死你？趁着这会有时间看看，不行拿IC卡去自助银行买几百度。还有，你账号上点卡还有多少？我手上还有5张，可以分你一张。”

“多谢，我还真没想到这些，我去看看。”牛头战士扔下筷子跑进卧室，拿出电卡直奔配电间，一分钟后他的声音传了过来，“你先吃，我真要去买点电，不到100度了。”牛头战士一阵风地从德鲁伊身边掠过，抓起钱包，搬过小轮车坐骑奔进了电梯。20分钟后他气喘吁吁的奔进屋门，却只看见桌上盒饭下压着一张A4纸，“文件Copy完了，我先回家了，点卡号等会我用手机发给你，咱们北极见，小心我偷袭你。”

牛头战士转身关好门，打开自己的邮箱检查网易客服发来的新密保卡，然后再次点卡了那个熟悉的图标。几分钟后他看着自己8个70级别的人物，忽然呆了，该从哪个账号练起呢？半晌之后他还是选择了骄傲的牛头战士，进入了游戏。迫不及待地调整到公会频道，却发现压根没这个频道。“咋回事？公会解散了？”他登录YY语音通讯工具，进入好久没去的公会频道，立刻听到一阵欢呼。“老MT也回来了，太好了，雄风，你准备打巫妖王么？”

“当然打，不然我上来干啥？问一句咱公会咋没了？还在么？”牛头战士一边随着奥格瑞玛城里的人流奔向城外的飞艇塔，一边问。

“合服了，都解散了，没事咱重新组就是了，等下我加你，你上线了么？”耳机里一个熟悉的声音说。很快一个对话框就出现在牛头战士的眼前，“XXX邀请你加入目田巅峰公会，你是否接受？”牛头战士毫不犹豫地点下了“是”，才发觉有些不对。“啥叫目田巅峰？咱不是自由巅峰么？这新名字啥意思？”

“没啥意思，原来那个名字不能用了，咱就改这个，更好，以后你就明白了。赶快来北极，组队一起升级啊，公会已经有73的人了。”

飞艇终于出现在视野中，牛头战士站在飞艇塔上，焦急地跳跃着，等着和身边众人一起登上通往北极的客船。临上船的一刻，他看了看身边密集的人群，不禁问了一句，“这么多人，都上船不会超载吧？我估计着这分量能把船压的掉下来……”

就在牛头战士站在飞往北极的飞艇上，幸福地浮想联翩的时候，一个暗夜精灵德鲁伊站在北极的村外，目瞪口呆地看着漫山遍野寻找怪物晦气的人们，自言自语的说了一句，“我了个去，这怎么打啊？人比怪还多……”半晌之后他在公共频道里大喊了一句，“有去破碎刷经验的么？我可以治疗可以做T啊”，于是几十条悄悄话立刻出现在眼前，“组我”“加我”“我去”“给我留个位置，我也去”……

发生在北极的传奇，就此在上百万部落和联盟群众眼前开始。



七橙武法师，相对于40蛋刀盗贼打奥山，这个其实更难点，毕竟有很多武器已经绝版了，比如橙杖



国服WLK一开，DK新手区立刻涌入无数玩家

一件小事——插件更新后的怅然

WLK总算开了，随着游戏的更新，大脚也一样更新了自己。当众多玩家投入到北极大陆时，许多人愕然发现，任务插件没了。于是，公共频道充满了各种“XXX怎么做”“XXX在哪里”的声音，纵然多数得来的是善意的回复，但我相信，有很多人一定和我在心里默默有些“你懂的”牢骚。而事情急转直下，当玩家发现实际上存在一个任务插件没有打开并使用了它后，一时间内，频道全是“这么NB”的惊呼声。没错，幸好我在台服见过这个插件，这种类似于“极品飞车”GPS导航的任务插件，真正做到了无脑式任务操作。这个插件被发现的瞬间，频道内发出了不和谐的声音：“用这插件，不就成国产网游自动寻路了吗？”在一片“你不想用就别用”的反驳大潮中，这点异议消失得很快。

然而，笔者对此深有同感。

也许接下来这几段有晒资格的嫌疑，但从公测开始玩WoW的笔者，依旧能绘声绘色的描绘出进入那个世界时给我的震撼。当笔者的牛头人甩动着毛发，微微闭眼看着有点刺眼的阳光中的莫高雷时，我是真真切切溶入了那片草原。这种从未体验过的画面带来的震撼感，直到5年后才被我一个朋友一语点破：“你没发现吗？《魔兽世界》是少有的单光源照明的游戏。”我努力回想了一下，才发现这是这个世界如此真实的一个原因。另一个原因呢？再回到当年那个45封顶的时代，那时候没有什么插件，“月光宝盒”和“魔兽精灵”是过一段时间后才有的选择。至于做任务，完全靠读着任务提示上的一行行字，也全靠那段日子，才让我的东西南北观有了极大的加强。我至今印象最深的任务有两个：



掉落查询 Atlasloot——多少人无聊的时候会看看这个插件解解馋呢？

1.消失在贫瘠之地

大概是这个名字，内容是十字路口的一位兽人战士，要求玩家去寻找他在与野猪人战斗中走散的妻子。我至今都记得任务描述的某些细节，比如这位兽人战士是被一个牛头人在黄金之路上救回来的。而我记得这个任务的原因是：那是我找遍了整个地图却踏破铁鞋无觅处做完的任务。当我无意间在一座小房子里发现那个血肉模糊的尸体时，我都已经忘记了那可能是这个已经变灰的任务的结局。所以，当我一时的好奇换来了“完成”两个字的时候，向周围人炫耀和传教带来的的成就感都是次要的了，对着那位伤心怒吼的兽人NPC打出“/安慰”，带着一丝沉重感离开。那一刻，我不过是一个无力安慰眼前兽人的牛头人罢了。

2.德鲁伊海象形态任务

这恐怕是让我最没底的一个任务，任务短短的几个字，让你去敌对领地的深海找一块护身符。不断减少的呼吸槽，没有任何眉目的任务物品，红色的地图归属提醒，无时无刻不在一次次沉浮中刺激着我的神经。当最终在就要坠入无尽之海的海底断崖边翻找到那个小小的盒子（不是颅骨）后，读出“回到月光林地”的魔法的时候，有种彻底的回家的感觉，更不用提之后我在海里玩了多久的海象形态。

而现在呢？天谴之门任务我直到发现突然播放动画了，才愕然醒悟自己正在一条史诗任务线上走到了尽头，我甚至完全无法回忆起这个任务之前我到底在干吗，我一直跟着一个绿色的小箭头，重复着人工自动寻路的工作。任务升级和刷怪升级，基本没了区别，RP精神早已死亡。

不光是任务插件让我们失去了探索和融入世界的乐趣，DPS插件让我们计较在每次战斗的数值上，掉落查询插件让我们推倒Boss的目标更为明确，这一切似乎让过程毫无乐趣可言。而现在，可能还有很多人没有注意到，一个名为GS的插件或许将又一次改变我们的艾泽拉斯世界。

“所谓的GS插件，是一款用数字来量化玩家装备级别的插件，现在集成在了大脚中，你可以通过人物界面右下角看见，它按照一定的公式，主要是物品等级计算玩家的装备评分并累加总值，显示他们的装备总评分，以此判定装备水平”

“GS的目的无非是两个：1.提供一个相对合理的装备评分基准；2.通过量化快速地查看自己和他人的装备级别。所以它在本质上是一款工具。当然，它在使用的过程中主要是为了组队组团当做水平线而准备的。”——引自178，昨日之歌。

此插件本意很简单，但是谁都能料到这给强力党一个多么漂亮的量化数值，诚然，当年的水库潜行队，一样用2000AP来衡量入队队员的能力。GS只不过将之进一步规范化、范围化、合理化，但如此下去，FB充斥的将是装备的名利场。不知道什么时候，在寻求组队的功能里，我们也许会看到一个类似于房间式网游的“多少GS以上允许入内”。

究竟是从什么时候开始，插件开始逐步融入了艾泽拉斯世界呢？笔者试着回想了一下，却发现一团乱麻。如同《盗梦空间》所说，一个梦的开始，是你无从知晓的。插件就是一个美梦，彻彻底底的随风潜入夜，当你发现它的存在并且离不开它的时候，你已经被Inception（植入想法）。电影中的大老爷们辛辛苦苦冒着生命危险为了做到的事，插件简简单单的就完成了。哪怕不需要“穿越”，只需要简简单单的DEL，你还是离不开插件。如同Mal沉溺于两人的梦世界不愿意醒来一样，我们依赖着插件以至于没了它寸步难行，而如果真的失去了它，会有多少人像是Mal自杀一般，卸载整个客户端？



任务插件——这不是“极品飞车”，这是《魔兽世界》！

更可怕的是，插件像是一个不需要镇静剂的梦中梦一般，让



无插件——原汁原味的《魔兽世界》？不，其实已经变了很多

人愿意摒弃那个原汁原味的世界——这也是暴雪为什么越来越多的整合了许多插件功能的原因。

在这里顺手放上OMEN仇恨插件的一个小插曲，笔者初次使用它的时候，经常会发现这玩意有时候乱搞。后来才知道，Tank不开这玩意你的数据就是假的。换言之，这是一个强制性的团队插件。论坛上许多骨灰玩家怀念起那个凭感觉控制仇恨的年代，他们对OMEN的情感又是如何呢？一个会控制仇恨的DPS，代表的恐怕不仅仅是“在警报的时候知道停手”这种概念。需要队友的磨合和自己的心得去完成的事，最终被一个长方形的小界面给替代。游戏界面更友好，个人能力更淡化。就像是流水线终究打败了手工作业，这是不可替代的更迭。

诚然，插件带给我们的便利无与伦比，插件也不是一个理论上强制的手段。但我们正越来越多的被插件所控制，那些触手既得的便利让我们的游戏目标化、理论化，成了一场数字的算式。

不能怪罪于插件，就像我提到了流水线代替手工业，玩家与插件之间的关系就相当于科技与人类的关系，越来越发达的科技代替了人类做越来越多的事情，许多人开始怀疑过于依赖现代化机械会导致人类四肢退化。网游中的插件，恰巧扮演着科技在社会上的地位，有趣的是，许多国产网游的机器人功能，如同其名，像极了机器人给人类带来的恐慌。许多玩家对这种号称“解放玩家双手”的辅助功能发出了“那我们还玩它干什么”乃至于“脑残”的评价，恰似科幻作家及社会学家对机械自动化的质疑。机器人的日益强大，让不需要劳动的人类发出了“自己不被需要”的构想。未来被机器人所统治的电影情节，如果人类真的在社会资源创造上继续不作为，将真真切切的发生，进化论已经证明了这一点。

如果有对西方历史感兴趣的朋友，恐怕这一刻同笔者一样想到了一个词。

3.达摩克利斯之剑

“这把利剑就是每分钟都在威胁国王的危险象征，至于国王的幸福和安乐，只不过是外表的现象而已”

如果把玩家比喻为国王，幸福和安乐比喻为插件，那么危险象征，就是游戏性。可能过于重了，我们不如把“游戏性”换为“游戏方式”。

刚才都是PvE的例子，接下来说说PvP。

笔者是一个休闲玩家，偶尔工会划水，便当竞技场。因此，竞技场插件出现在笔者眼前的时候，笔者惊为天人。这个玩意，可以在最短的时间内给出对方的职业以及相关信息。你可以轻松从上面知道背后离你20码的布衣在对你用什么该死的技能，对方是否已经使用了徽章。毫不客气的说，如果你没办法把自己磨练到一个能娴熟使用该插件的程度，你就永远无法在同等插件的条件下享有平等的竞赛能力。

想想看，当你正试图从屁股后面羊掉那个狠狠抽你队友的潜行者却在读条的最后0.5秒被他斗篷时，你该有多么恶心有个玩意在那家伙背后长了一双眼睛。更可恨的是，这种行为你无法指责，甚至你根本不会想到去指责。因为你们都知道，所谓的眼观六路耳听八方不过是盯着那个框框罢了。

平等带来了不平等，一个热衷于盯着竞技场插件杀进杀出的玩家，不会想到那些凭着身经百战得到的战场直感的战士们是如何无奈的发现自己的一身本领过时多年。就像是暴雪越来越对LU妥协一般，插件也让CU们渐行渐远。

插件的最终发展似乎已经被国内网游所实现，《魔兽世界》在走的，不过是一条适应目前玩家对插件忍耐限度上平衡的道路。而至少，在笔者这里，已经到了一个上限，他已经在某个程度上无情的夺去了《魔兽世界》探索地图和研究任务的乐趣（看看那些默认全开的地图插件吧！）。暴雪也开始在任务形式上而不是任务内涵做手脚，想想那些让你跑遍整个世界的恶心任务，再想想现在“点点点”的任务线。越来越为了任务而任务，越来越为了升级而升级，这的确是暴雪本身的顺应市场，但当写得再好的任务内容却得不到读者时，对于用心去写任务的人不是一种悲哀呢。也许任务设计师们已经厌倦了构建世界观和故事，他们早知道那些大段的文字没几个人去读。

还记得公主必须死这个任务名字吗？

还记得那个什么什么平衡器吗？

还记得那个已经在大灾变里被关到监狱去的霍格吗？

皇上，你还记得那年大明湖畔的夏雨荷吗？

皇上，你还记得当年街上戴头巾的那个民女吗？

你会记得谁呢？

到底是暴雪的DM精神被改变，还是我们玩家的RP精神被改变？我突然就想



地图——还有人会怀念那个地图迷雾的时代吗？



一键驱散——已经被暴雪所影响的插件，如果没有这个插件，DEBUFF该多么强大


弧形——有些插件仅仅用于美化或者个性化

起了，似乎原来有一个服务器的类型叫做RP PvP。没错，人品服务器，绝对不是什么角色扮演。

能怪插件吗？不能，就如同我们没有丝毫办法怪罪现代科技的发展一般，插件的发展不仅代表着游戏技术的发展，也代表着游戏观点的发展。但像是科技影响人类一样，插件也在狠狠的影响着玩家。现代人被剥夺了种菜的乐趣，换来了偷菜的乐趣，我们失去了RP的乐趣，也换来了黑装备的乐趣。这不得不说是一种交易，也是一种进步上的取舍。《魔兽世界》走到现在，已经被挖掘和模仿得差不多了。迟早有一天，我们也许可以毫不惊奇地看到《魔兽世界》推出挂机插件，更不惊奇地看到没有人对它的存在表示异议。

插件说到底，不过是辅助玩家游戏的软件。但这种扶持，过度了就像是给予一个普通人以残障人士的待遇一般。或者说，它正在潜移默化的帮玩家成为一个残障人士。不光是剥夺游戏乐趣这么简单，总有一天，可能我们会从“被游戏玩”步入“被插件玩”的后现代时代。那时候，不知道该说是插件的成功，还是我们玩家的悲哀。

写到这里，已经接近尾声，发牢骚的笔者还是要澄清一下：科学家们是无罪的，感谢那些开发出各种插件的有爱人士。一句话说得好，技术宅拯救世界。当一个个的Boss被Down掉的时候，插件功不可没。艾泽拉斯世界的地精侏儒们要是有这种能力，纵是泰坦邪神春哥降临又怕个球。笔者作为一个到了网吧必定要花5分钟调教插件的人，只能苦笑着面对上面那番自相矛盾。倘若真的舍弃了一切UI，我干嘛还要来玩《魔兽世界》？大把的单机等着我去沦陷。不仅仅是不抛弃不放弃，在网上寻觅有趣的插件，也成了很多WoWER的一项乐趣。每天看看掉落查询解馋，看着OMEN输出，战后群发Recount，已经成了一种“魔兽”文化。某些时间，我会刹那间怀念起一些游戏，我不知道它的名字，我只知道那是个连敌人血量都看不到的游戏，我和朋友、或者是NPC们，一次次重复着连终点都不知道的挑战。也许现在的我会骂娘然后去找个插件，但当时的我，恐怕在精心搭配着一次次的挑战。

忽然就想起了玩桌游的时候，我做DM的样子。朋友们激烈的为最后2MP该治疗还是来个火球术的时候，我故作深沉的看着我手上Boss卡里仅剩3点的HP。恐怕错的是我对游戏性要求过于狭隘的观念，而不是世界。

忆往昔岁月——当年的那些事

迟来的远征

网络游戏为了维持持久的吸引力，会在一定时间后推出资料片，也就是所谓的游戏更新来达到吸引玩家的目的。因此对于WoW而言也不例外，在最初版本推出之后，2007年的1月，《魔兽世界》推出了第一部资料片：燃烧的远征。在这里，具体更新的内容并不是至关重要，我们需要留心的是以下数据：

“它在2007年1月16日的夜晚于欧洲、美国、加拿大发行，并在一天内发行了240万张，成为了这些地区发行速度最快的电脑游戏。2007年1月17日于澳大利亚、新西兰、南非与新加坡发行。总计第一个月份世界销量达到350万张，其中北美190万、欧洲160万。 2007年2月2日在韩国发行，并已在4月3日于中国台湾、香港、澳门等地区推出，中国大陆地区的也在9月6日发行，成为最后一个上线的地区。”

如此一来我们不难发现，作为国服玩家，除了享受独一无二的视觉待遇之外，更要享受锦上添花的无敌延迟。而且这种延迟还不是通常意义上在游戏进程中以MS（毫秒）为计时单位的延迟，而是整整以月，甚至半年和年为计时单位的延迟。

不过还好，虽然这样的延迟令人翘首以待，结果还算是差强人意。对于一个总是要玩家回档的运营商而言，这样的跟进速度，也勉勉强强可以算数了。好在推出的资料片还不会回档，不然9C还真是让人无法置评了。

我离开与忘了开

时间行进入了2009年，原本对玩家承诺会在2008年和世界同步推出《巫妖王之怒》的第九城市显然又一次陷入了信誉危机。自然，对于一个在第一部资料片就已经晚了大半年的运营商来说，这样的结果并不是特别出人意料的。在这个时间段里，国服玩家每天忧心忡忡地期待着新版的到来，在兴奋中不免还是犯嘀咕：好吧，骨头长肉了，骷髅龙也没了，过场走得差不多了，版本号一次比一次要高了，可是“巫妖王”到底什么时候来？

WLK，《巫妖王之怒》资料片的英文首字母缩写，从2008年底开始成为每个国服玩家每天叨咕的主要话题。有段时间甚至一些玩家上线就以“开了吗”作为寒暄，表达对彼此的问候。此时此刻，九城究竟置玩家利益于何处，我们不得而知。不过在2009年春季开始，业界便风传网易即将接手九城，成为新任国服运营方。自那以后，美丽的陈晓薇小姐作为九城的主要新闻发言人频繁出没台前，成为镁光灯下靓丽的风景线。以前也就是拍几张平面软照作为企业宣传和杂志封面的薇薇·陈，此时展现了她作为集团高层和女人的脆弱与忧伤，对内她发出员工邮件暗示网易的进一步动作，对外她楚楚可怜梨花带雨地无声或有声谴责把人搞得一头雾水。

不过，摒弃这些利益之争，我们只能发现一点。那就是在这场纷争中，最大的受损方还是玩家。九城在已经知晓网易已经通过暴雪达成合作协议并且自己对内开始散布消息的情况下，仍然永无止境地开放服务器，且完全罔顾游戏运行质量。而网易与九城多次对簿公堂，明枪暗箭折腾无休止——无数的游戏资料何去何从，玩家4年在这个游戏里付出的汗水心血最终到底会不会化为乌有？

这在当时的确只能打一个问号。虽然九城是以《魔兽世界》知名业界，也是以“魔兽”支撑了其每年绝大部分收入，虽然按照我国古训“自作孽不可活”，这种坐吃山空的运营方针的确让人心寒，不过对于这样的惨淡

收场，网易是不是也应该背负一定的责任？越过当前合作方，直接与制作方洽谈合同，网易在去年的春天开始雄图霸业的时候，到底又把玩家放在了什么位置上？这一点，估计也只有问“丁三石”先生才有可能会有一个相对明朗的答案了。

忘了开“巫妖王”的第九城市，虽然有一个热衷于组建和收购足球队的朱骏，后来又有一个号称网游业界第一美人的陈晓薇，但最终，还是从我们CWoW的世界中，淡出。

首杀

说来可笑，外服被Farm到几乎被遗忘的Boss居然重新出现在国服玩家面前，等待着各大公会将其推倒，美名其曰“首杀”。这种神奇的故事还真在这个神奇的版本中出现了：开服三天未到，由前“第七天堂”成员组成的“梦想”公会拿下了T7级别团队副本与奥杜尔所有Boss的“首杀”，而这个时候大多数玩家还奔波在通往80级的路上。

面对这“辉煌”的战绩，我们应该表示出什么样的情感？骄傲？得了吧，在成熟的战术与早有经验的团队面前这些Boss简直不堪一击，至于TOC，那不过是个时间问题罢了。一旦装备水平上升到一定程度之后，阿努巴拉克必然会像纸老虎一样的倒在这些“尖锋团队”的脚下，而我们只需要掐指算算什么时候开3.3，什么时候巫妖王会解锁出关，然后便可以看着小阿以迅雷不及掩耳之势，命丧冰封王座。

这廉价的“首杀”来得太迟也来得太快了，快到玩家还不知道哪个副本有几个Boss，“捷报”就已经纷至沓来，这让从未体验过外服的朋友多多少少感觉到有点儿无所适从，但是没办法呀，我们已经落后别人100多个CD了，再不抓紧点儿，怎么对得起这22个月的等待？

然而再快，也终究是吃别人剩下的罢了。与“全球同步”无缘的我们，在比赛开始之前，就已经输在了起跑线上。

小燕子，穿花衣，年年春天来这里

不过，这样的运营情况，造就了CWoW中特有的“候鸟现象”。一方面玩家们对于国服自身具有的特殊待遇表示不满，另一方面国服运维的怠慢与冷漠让玩家得不到良好的服务。因此玩家纷纷转战其他服务器，比如台服或者欧服美服，去超前体验一把“新世界”里痛快游戏的舒畅感。最让不少热衷于泡“魔兽”的玩家喜闻乐见的是，在台服，而已通过购买月卡来实现不限时的游戏旅程，这让不少玩家在台服里也是玩得不亦乐乎流连忘返。

当然，不论再怎么沉浸在台服相对单纯的环境和相对质量更佳的服务中，国服的玩家们，始终还是会在应该的时间，返回到CWoW的世界里。

似乎在我们的印象里，国服的《魔兽世界》从来没有提供给玩家过月卡收费的模式，“魔兽”的点卡向来不算昂贵，也不会像某些号称“免费”的绿色游戏一样挂着羊头卖狗肉。不过对于国服这些热情如火又忠贞不二的玩家，运营方是否应该活络思想提供更加多元化的运营方针以提高客户满意度呢？

不过同时，在国服玩家大批涌入最易上手且不存在语言障碍的台服之后，给台服的服务器也带来了对方运营商本身难以预料的超重负荷。看着不少台服玩家在PPT和巴哈电玩讨论区发表的声讨大陆玩家帖，CWoWer们心中更多感觉是无奈而非愤怒。毕竟对于CWoWer来说，明明有国服，却弃之不用的原因并不是其他，而是这个他们购买了服务的对象并不能按照承诺进行服务。对于这样的境况，消费者们除了转战他方，又还有什么别的办法呢？

碧油鸡

“叫停台服点/月卡销售，淘宝卖家纷纷推出‘智凡迪月饼’或‘学雷锋季卡’。”

“WLK开放后‘自由’一词受到系统屏蔽，新造词‘目田’开始在玩家中风行。”

以上两则信息充分体现了中国人民的伟大智慧——虽然还是自己人跟自己人斗。

不可否认，中国网民的创造力堪称举世无双。而身为网民分支的网游玩家，自然是继承了这种光荣传统，在充分把握游戏规则的基础上还创造性地发明了许多非正规的捷径，它们有一个共同的名字：Bug。

纵观魔兽世界的一生我们不难发现，Bug几乎伴随着这款大作走过了每一部资料片和每一次Patch，而且只有迟到从不缺席。无论是早期的无限清算还是一年前的皮卡丘萨满，这些Bug在当时都是客观存在的，如果不是玩家充分发挥主观能动性，利用自己的“勤劳”与“智慧”去发觉这些程序漏洞的话，它们根本不会广为人知。所以从某种角度来说，玩家扮演了一个“捉虫员”的重要角色。但是从“发现Bug”到“利用Bug”，这显然已经逾越了雷池，因而当网易封起号来的时候也绝不手软。至于责任究竟在谁，这确实是个见仁见智的问题。

然而封号是有限的，Bug却是无止尽的，甚至连暴雪自己都承认《魔兽世界》中还存在着数千个未能发现或无法修复的Bug，如此浩大的数目又岂是区区网易所能应付？更何况Bug带来的便利对玩家来说简直是无法抵挡的诱惑，仅开服三天，就已经有一部分利用古王国Bug速刷到80级的玩家受到网易“冰冻其账号”的处罚，试想在今后的日子里，CWLK又将涌现出多少的Bug党。或许半年以后我们可以看到国服玩家像打莫加尔大王一样打掉鲜血议会，像打菲米丝一样打掉辛德拉苟莎，像打阿克蒙德一样打掉巫妖王……对于擅长勋章漏洞的CWoWER来说，没有Bug不了的Boss，只有不会Bug的玩家。

继破解，盗版，外挂之后，Bug又为所谓“中国智慧”提供了一块“用武之地”，是国人之福耶？是国人之祸耶？



一个做精英任务的区域，遍地墓碑，蔚为壮观



国服玩家现在也学会排队做任务了，难道素质真提高了？


从结婚前一直写到当爹，MING也不容易啊……

金团

曾几何时，在国服这片土地上悄然诞生了一种金团文化，它在装备至上的艾泽拉斯生根、发芽，并逐渐成长为WoW经济体系中不可分割的一部分，为无数老板送去装备，为无数打工带来薪水，同时也给代理商贡献了大量的点卡收入。作为一种人民群众喜闻乐见的团队组织形式，金团以其难以抵挡的魅力扫荡了五湖四海，风靡了整个窝窝界。

但是由于缺乏严格有效的管理以及玩家自身素质的良莠不齐，使金团在发展到一定阶段以后其内部潜藏的种种问题开始凸显：黑金，故意抬价，“亲友价”或“内部价”，团长抽取提成或擅自扣G等等，这些让人头皮发麻的案例随便一举就是一大堆，更不用提那些未被曝光的破事儿了。而在WLK，团队副本的便当化与金币流通量的增加，只会使这些问题变得更加严重。毕竟手红的TOC团一个小时下来就能拍出十几万金的天价，面对巨款说团长不心动，谁信？

今年4月份的《大众软件》曾详细地介绍过台服WLK的金团状况，并给出了一些有关金团诈骗的预防措施，确实是有一定效果的。但是受骗与否，关键依然掌握在团长手里，毕竟老话说过：“互联网上没人知道你是一条狗。”如今林子大了，各种鸟咱们也都已经见识过了。哪怕是背上千人骂万人踩的恶名，无耻的下限总还是有人来秀的。CWLK的未来，想必又将是一场腥风血雨。

作为一名热衷于混金团的CWoWER，我表示压力很大。

日常

肾斗士虚了？对，肾斗士虚了。

对于转投暗影之路的我来说，这是个好消息，但作为曾经乃至现在都对圣光抱有信仰的我来说，这让我有些坐立难安。

3.2版本对于惩戒骑的调整并不意味着暴雪已经一棍子将其打死，相反，随着惩戒的没落，神圣跟防护两系顺利拿到了竞技场与副本的VIP门票——防骑从此信春哥，不光刀枪不入还带每两分钟一次的原地满状态复活，奶骑变身大功率治疗量制造机并且附带全团免死金牌的功能。目前在台服风头正劲的防惩嬉美3.13的惩戒骑，1234滚键盘输出在短时间内制造出恐怖的伤害，用NGA议事厅一哥们的话来说就是——你在马路上走着突然被一辆擎天柱变的大卡车撞飞，等你爬起来以后还发现无法报警紧接着擎天柱就直接从你身上碾过去了。

相信国服的S7赛季开始之后防惩将继承惩戒的衣钵，在通往IMBA的路上受到无数鸡蛋口水的夹道欢迎。同样的，作为一个刚刚走入大多数玩家视野的职业，死亡骑士也受到了种种质疑。WLK开放之初NGA的黑锋要塞版面便受到了某些对死骑并不友好的玩家攻击，经版主出面才得以平息这场风波。对于新生事物的不了解而产生的恐惧是一方面因素，另一方面则是由于某些人的阴暗心理，毕竟自古以来“不容人长”一向都是小人们最显著的特点。

若是你以为仅仅只是这样那就大错特错了，3.2不过是一场论战的导火索，在此之后暴雪做出的一系列大刀阔斧的改动将某些职业送上了神坛同时也被推进的舆论旋涡的中央。对于“被日常”的职业玩家来说，这也算是一种不公平，毕竟没有人会愿意无缘无故地背上骂名。遗憾的是，对于这种情况，我们无能为力。因为总有一些低素质的玩家自以为只要用了英雄职业便可以横行霸道，恨不得以群嘲整个世界来显示自己的厉害。插旗打架凡是赢了都是他们技术好，输了就说网速太卡天赋不对，对于这种人，讽刺已经没有必要，毕竟人不要脸天下无敌。版本一换，他们又会跳出来说某某职业被砍得太弱某某职业改得太强，全然没了之前的那种“高手”风度。除了跳梁小丑以外，我实在找不出其他用以形容他们的词语了。



不愿错过每一个Bug的玩家，你们是多么伟大



国服刚迎来WLK，“魔兽”的最新资料片——CTM却马上就要上线了

诚然，我对暴雪的设计思路感到不满，但也不至于迁怒于其他玩家。要是《魔兽世界》真的有一天平衡了，日常帖真的消失了（虽然这是不可能的），那估计到了那个时候咱们也不会再玩WoW了。为什么？因为“日常”早已和“不平衡”一起成为了魔兽世界的特色招牌之一了，要是真的离开了它们，诸如MING之流的怨妇型写手，倒MING派的“高玩”与喷子，以及像我这样把围观作为第二生命的国服“魔兽”玩家可怎么活呀，你说是不？

2010年8月31号，这对于许多国服玩家来说是个值得铭记的日子，而对于丁磊筒子来说更是扬眉吐气的一天。但是这口气是出了，放松却未到时候：WLK确实是开了，离全球同步却还有一步之遥。面对玩家群众的翘首以盼，网易受到的是来自上下两方面的巨大压力，更别提在海峡对面，已经手握“大灾变”的智凡迪那虎视眈眈的姿态了。

如何将回归的玩家留住，或者吸引更多的新玩家入驻，这是三石兄目前所要面对的两大难题。如果处理得好了，或许网易将再版九城时代的辉煌，并且坐上中国网游市场的第一把交椅；如果失败，那么它同样会像当初的九城一样尴尬，只不过“丁三石”手里除了《魔兽世界》以外还有个《梦幻西游》，不至于像九城那样落魄罢了。

无须多言，革命尚未成功，还望三石兄多加努力。P

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

CTM五人副本图文预览——潮汐王座

注1：本文副本资料来源于CTMbeta测试，版本12942，正式上线版本与本文内容可能会有所区别。

注2：本文还有较重剧透，想体验本副本的可以考虑跳过。



副本简介

潮汐王座是Abyssal Maw副本群中的一个五人副本，适合80~83级的玩家进入。

虽然潮汐王座是CTM最初级的五人副本，但副本的场景却一点也不初级。副本结构并非线性，而是属于倒叙式的。





进入副本遇到4个一组的小怪，这样的怪在后面还会不断遇见，值得一提的是，它们是从两侧的墙壁上跳下来的。

杀死这批小怪后来到三叉路口，面前有一个48万血的小精英把守着继续前进的道路，它会在地上丢绿色的毒水，注意躲避即可。





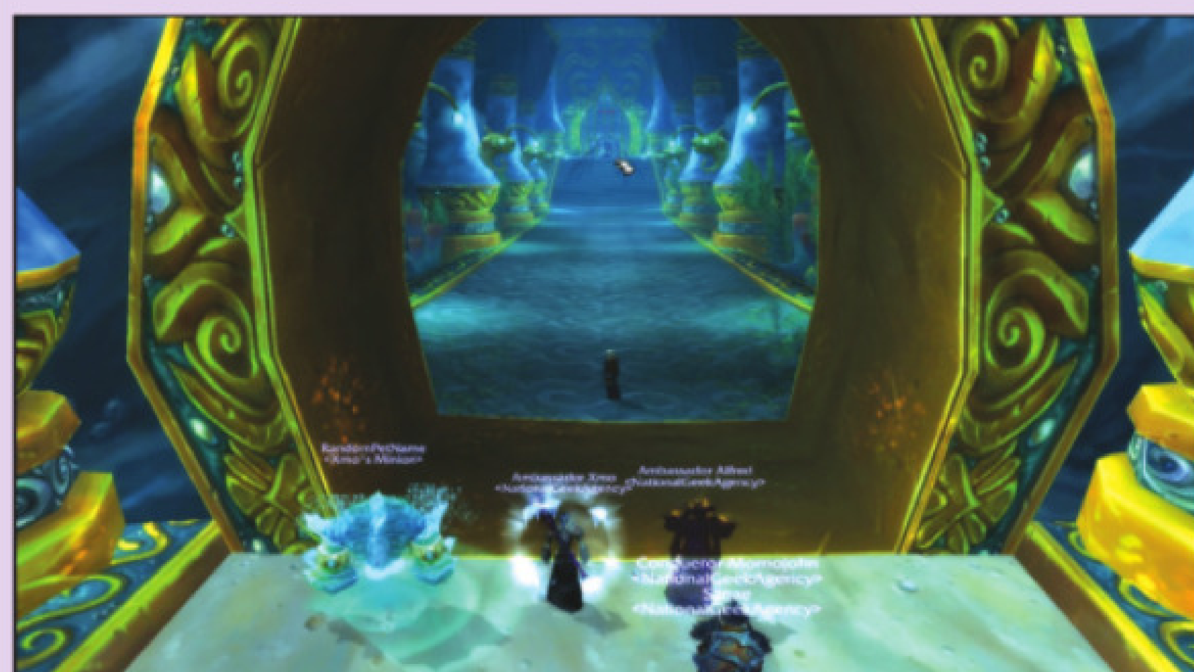
此时左右两边的通道是无法进入的，如图可见，有两只大触手堵塞了这两个通道。地图上的左右两个Boss现在还是无法击杀，需要完成副本内的剧情才可开启。




于是我们不管这两个触手，继续向前遇到了一只可爱的地精，他会告诉你他在造一个Sweetsweet的电梯，可惜还没完工……于是我们只能逼迫他直接把我们传送到下一层了……



到新的一层后，可以看到在通道尽头出现了一只（个？名？）女性娜迦，嗯，那就是我们此行的第一个目标，也就是潮汐王座的第一个Boss——Lady Naz'jar。



为了推倒这位女士我们继续前进了！此时通道中会从两侧跳下不少杂鱼，就和刚进副本时4人一组的小怪一样。轻松扫荡后发现女娜迦跑到后面去了。




前方仍然是一只48万血的小精英，注意不要引到后面4人一组的小怪，将这个小精英拉过来杀掉后继续前进。



历经千辛万苦终于见到了娜迦女士，那么现在就让我们来推倒她吧……



潮汐王座1号Boss：Lady Naz'jar

Boss一共分2个阶段：普通阶段和水盾阶段。

激活后45秒Boss会施放水盾，在她水盾期间无法与她作战，同时她会召唤3个精英守卫。

水盾持续50秒左右，我们必须在这段时间里清理掉她召唤的3个Add。

之后继续和Boss作战，45秒后她会继续施放水盾并召唤Add。

战斗就在这样的循环中进行。

普通阶段：

震击冲击：一个打断施法并造成大量伤害的技能，一般就坦克会吃到。

绿球：向随机一人丢一个绿球，被砸到的人会中一个疾病，持续掉血。



召唤水柱：Boss会在随机一人的脚下召唤水柱，几秒后会有水柱升起，不躲开的话会受到18000+伤害，并且被冲到高空，摔下时还会有跌落伤害。





一阶段按部就班的进行即可，注意闪避水柱即可。





水盾阶段：

45秒后Boss召唤水盾（此时她大约还有50%～60%HP），并刷新3个Add。

Add为1个物理怪和2个法系怪。

法系怪会使用闪电链和闪电箭，而物理怪则会在血量低于30%时狂暴。

我们的击杀策略是先拉住物理怪，优先杀掉2个法系的，然后再消灭掉物理的。

杀死3个Add后Boss恢复普通阶段，继续攻击，在25%左右（又过了45秒呢！）她再次召唤水盾。

和刚才一样干掉这3个杂鱼，然后就可以推Boss了。





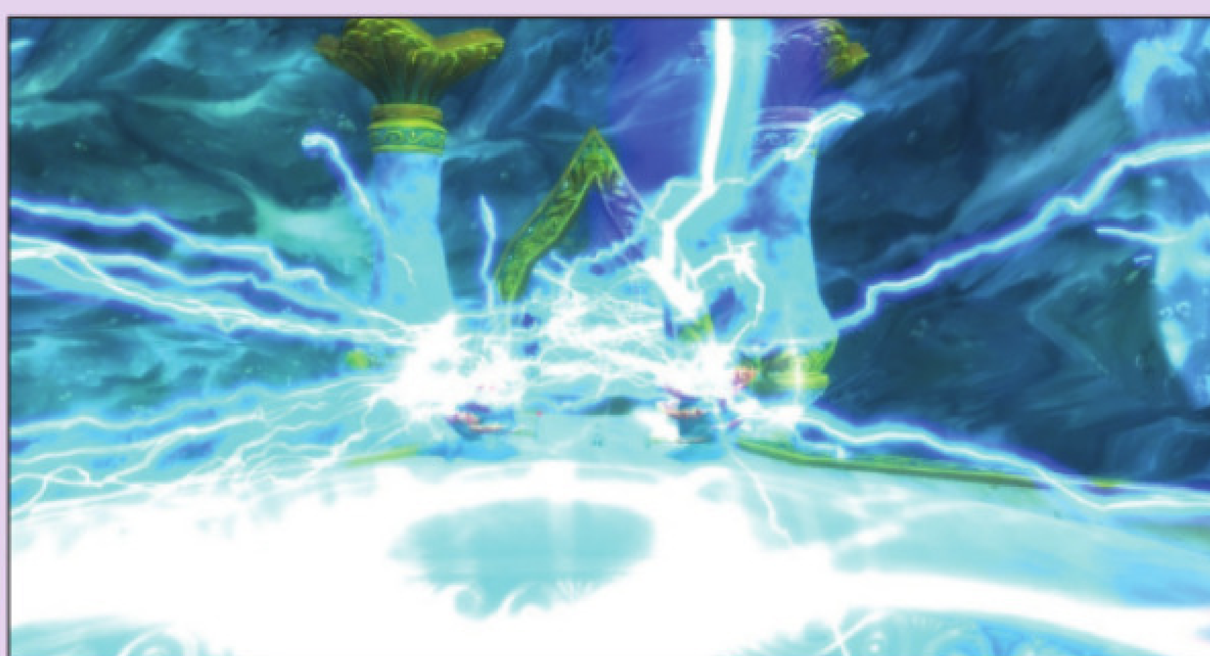
Boss掉落279级的蓝装，因为是初级副本，所以属性并没有太过分。





在杀死娜迦后出现了令人激动的过场动画（剧透！Warning……）









是的，之前在第一层看到的两个大触须被电击击退了！同时，第二层中间地图上红色区域的地方出现了第2个Boss，他挡住了我们回去的路。



潮汐王座2号Boss：Commander Ulthok



Boss只有单一的一个阶段，但是有两个还算强力的技能。

首先是他的招牌技能：黑暗裂隙。

他会指定一块区域并开始引导它，当这个技能引导完成时，在那块区域上的玩家会受到5万左右的伤害，同时出现一块虚空区域。呆在这块区域上会受到每秒8000左右的伤害。这意味着除了坦克其他任何人都需要注意躲避（坦克其实也要躲避）。

从下图上可以看到黑暗裂隙一下子把我们的坦克打空血了……





除此之外，他还会将随机的一个人拉到他的脚下，并对这个人造成每秒4000的伤害，持续若干秒。在使用这个拉人技能后他通常会立即使用黑暗裂隙。



只要治疗和坦克配合较正常，那么击杀这个家伙是很轻松的。



干掉这个无面者Boss后，回到一层，此时可以看到之前被触手填满的区域已经可以进入了，也就是我们可以去解决剩下的两个Boss了。



首先向着右边的Boss前进。

在通道中有着不少地精，这些小怪是6个一组，并且会使用瞬间高伤害的技能。因此在清理他们时，推荐坦克使用免伤技能开怪，否则很容易死亡。



在清理了这波地精后遇到了一个门神级的小怪，它会将远处的人抛到空中，然后牵引到他的脚下。完成这个动作后，这个恶心的家伙会开始引导地震，这是一个近身的AOE，需要玩家远离Boss。



继续深入通道后我们会遇到两个这样的门神。



如果说刚才不躲AOE还能够加起来的话，那么面对两个这样的家伙，就必须要注意躲避了。否则2个这样的怪一起AOE，能够轻松制造灭团。

及时跑开才躲过一死（上图中本人剩余675HP，一共57000血）



干掉两个门神后我们见到了本副本的第3个Boss。

潮汐王座3号Boss：Erunak Stonespeaker和Mindbender Ghur'sha

这个Boss分为两个阶段：Erunak Stonespeaker阶段与Mindbender Ghur'sha阶段。

首先要面对的是被感染的Erunak Stonespeaker，可以看到这个可怜的家伙脑袋上被一只大章鱼趴着，其实这个章鱼就是Mindbender Ghur'sha，我们要先将Erunak Stonespeaker的血量打到50%以下，Mindbender Ghur'sha才会下来。

Erunak Stonespeaker拥有多个强力技能，可以看出他应该是一个萨满。

首先他会对玩家使用熔岩爆裂（Lavabolt），就是对一个目标发射一个火球，造成伤害的同时还会击退目标。



其次他会对随机目标使用岩石碎片（Earthshards），在目标脚下召唤出一堆碎石，站在上面会受到每秒4000左右的伤害。



最后他还有个最强力的火焰喷射技能，对锥形范围内的所有人造成16000+火焰伤害，并附带一个持续8秒的DoT，每秒造成2000左右火焰伤害。



在对付他的时候，坦克需要让他背对人群，团队成员规避好地上的碎石即可。

将Erunak Stonespeaker轰至50%HP时他会清醒过来，蹲在地上忏悔——他不会帮你们的……此时，那个恶心的章鱼一样的小怪兽活了过来，这玩意就是Mindbender Ghur'sha。



Mindbender Ghur'sha会随机选择一个队员，爬到他的头上寄生之，被寄生的玩家血量提高3倍左右，并开始攻击我们。



和前面解救Erunak一样，我们需要将我们的队友解救出来。方法就是攻击他到50%血量（图中xmo被控制了）。



解救了队友后，Mindbender会下来与我们战斗。

Mindbender拥有67万的血量，并且有两个需要注意的技能。

它会在自己所在区域放下一滩绿水，很显然站在上面会掉血，我们需要远离它。



同时它会定期使用黑色连线的技能，链接每一个目标，对他们造成每秒1200～1800的伤害。

这是一个AOE伤害，威胁并不大。



一段时间后它会继续控制我们之中的某一个人，和前面一样将此人打至50%血量即可。







一段时间后它会继续控制我们之中的某一个人，和前面一样将此人打至50%血量即可。

一般两次控制后Boss也应该被解决了。

清理掉Mindbender Ghur'sha后，自然应该去面对本副本的最终Boss了，它位于地图的最左边。



到最终Boss的房间的图中有不少被感染的水元素，他们会给小队上可叠加的疾病Debuff，伤害不是很高。

最终，我们到了耐普图隆（Neptulon）的面前，和他对话后进入最终的战斗。



潮汐王座最终Boss：Ozumat

战斗的目标是协助Neptulon击败Ozumat（从最开始就盘踞了整个副本的大乌贼，之前被电走的触手就是它的）

整场战斗是激动人心的，战斗分为3个阶段，有点类似穆鲁和ICC绿龙的结合体。

第一阶段：

任务目标是杀小怪，保护Neptulon不死。

Neptulon拥有18.5万的血量，但是会被小怪攻击。

这一阶段，场面上会刷新一些血量不多的鱼人小怪，随便AOE一下就能击杀。





之后会刷新一种Vicious Mindlasher的小怪，他们拥有18万血，并会对玩家及Neptulon使用暗影箭。

同时更大的名为Unyielding Benemoth会从天而降，他们会跃至空中并使用一个AOE技能对付玩家。

而那种血很少的鱼人会继续刷新并攻击Neptulon。

场地上会定时出现黑水，站在这些黑水里会叠加一个Debuff，不断造成暗影伤害。



第二阶段：

在坚持了一段时间后，场面上会出现3个Facsless Sapper，他们会使用一个引导法术禁锢住Neptulon，阻止Neptulon回血。

Facsless Sapper的血量为29.7万。



这个阶段的目标就是在Neptulon死前干掉这3个Facsless Sapper。

这个阶段开始，场面上还会刷新移动速度不快的



Bright Beast，需要坦克风筝一下。

除了击杀不断刷新的小怪外，本阶段最重要的任务就是杀死3个Facsless Sapper，每杀死一个，Neptulon的回血能力就会恢复一些，基本杀掉两个时Neptulon就能回满血了。



杀死3个Facsless Sapper后进入第三阶段。



第三阶段：

本阶段我们将直面Ozumat。



第三阶段开始后，Ozumat会将场地用黑水淹没（就是之前的那种地上的黑水），小队将开始不断地叠加暗影Debuff。



但是，此时Neptulon将会给全员一个变大的Buff，使得我们的血量提升到6倍，伤害能力和治疗能力都提升大约10倍。

由于暗影Debuff是不断叠加的，因此我们受到的伤害会越来越高，这是一场DPS的竞赛，此阶段的目标就是在我们死之前干掉Ozumat。

Ozumat拥有966万血，当然我们的伤害也提升了10倍，击杀它并不是很困难。

只要小队意识到已经进入了P3并迅速转目标击杀Boss的话，那么P3并不是很困难，当然，整个P3的过程会让人觉得相当史诗。P

MAFIA II

《黑手党II》全剧情攻略

■辽宁 枫红一刀流

精品 总评 8.5

制作	2K Czech
发行	2K Czech
类型	动作
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.5
上手精通 Difficulty	8.5
画面 Graphics	8.9
音效 Sound	8.5
创新 Creativity	7.0
剧情 Story	9.0

为什么要玩这款游戏

《黑手党2》是描述黑手党家族生活的动作游戏，故事的背景地点是帝国湾，取材于20世纪40年代的旧金山。作为开放式的沙盘游戏，和同类的《侠盗猎车手》（GTA）系列比较，画面素质略高一筹，环境和路人的细节刻画逼真细腻，给人赏心悦目的视觉享受。尽管它的地图和任务没有《侠盗猎车手》那样恢弘庞大、枝节繁多，却在故事的叙述上浓墨重彩，引人入胜。一条主线贯穿到底，跌宕起伏，节奏明快，毫无拖沓沉闷之感。

江湖恩怨，黑道生涯。游戏里的主人公每天在死亡的边缘游移，在刀锋的寒光下生存，他的工作就是杀人，为了国家或家族。或许早在开始就注定了孤独的结局，失去亲人和朋友，同时也失去了生命中最宝贵的东西——幸福和自由。那场滂沱的大雨，正是他内心的苦闷、无奈和压抑的写照。

操作键位

移动：W、S、A、D
冲刺：左Shift
行走/奔跑：CapsLock
攀爬：空格
潜行/蹲伏：C
掩体保护：左Ctrl
射击：鼠标左键
瞄准：鼠标右键
填弹：R
切换武器：鼠标滑轮
武器选择：1~4
皮套：H
动作：E
破窗：Q
进/退车辆：F
地图：Tab
出拳轻击：鼠标左键
出拳重击：鼠标右键
躲避：空格
嘲讽：E

窗外的雨，仍潇潇地下着……

牡蛎巷的一栋老旧公寓里，维托·斯卡莱塔（Vito Scaletta）点燃了一支香烟，翻动着桌上的相册。照片上的背景是西西里岛的老宅，一家人站在屋前微笑着，他和父母还有姐姐弗朗西斯科（Francesca）。望着老照片，这十年来所经历的事情如同电影一般回映在脑海里，挥之不去。

他对家乡的记忆是浅淡模糊的，只记得家里的经济很拮据，贫穷的阴影缠绕不去，有一天父亲决定离开西西里，一家人远渡重洋来到美国开始新的生活。

帝国湾是他前所未见的美丽城市，高楼大厦，汽车霓虹，他和姐姐坐在马车上看得眼花缭乱，目眩神迷。不久，他们也见识到了最肮脏污秽的地方和最险恶的人心，那所追寻的美国梦，看起来更像是一场噩梦。

他们在脏乱的租屋落脚，父亲在码头干些搬运的重体力活，赚来的微薄薪水大多被他挥霍买醉。长大后的维托无所事事，整日混迹街头，那时乔·巴巴拉（Joe Barbaro）成了他的死党，两人同样囊中羞涩，一贫如洗，也同样找不到像样点的工作，于是经常一起干些偷偷摸摸的勾当。好景不长，在一次行窃中他失手被捕入狱，后来美军招募会说西西里语和意大利语的年轻人，帮助他们解放西西里岛，年届18岁的他被征募入伍……

MAFIA II 第一章 故乡 (The Old Country)

西西里岛，1943年7月11日

维托所在的504空降步兵团执行哈士奇行动（Operation Husky），奉命往西西里岛的南岸空降登陆，迫于敌军防空火力的袭击，只好在敌人的后方迫降突围，结果只逃出来三个人。在当地抵抗组织的帮助下，他们穿越防线到达这座小镇，墨索里尼的军队已经占据了这里，肆意地屠杀平民，维托等人决定清除敌军，以报答那些救命恩人。

开始时先躲在广场的摊床后面，大楼前的几名敌兵正要处决一名老者，瞄准（鼠标右键）射杀那名走动的军官，再清除其他。广场上的民兵和美军一起行动冲往大楼正门，这时维托离开掩体（左Ctrl）跑到大门左侧，几名民兵试图去开门，被里面的机枪射杀。

维托从左边的窗户跳进去，战友在耳边嘱咐着，听说有大股敌军朝小镇逼近，得在他们赶到之前解救楼里的战俘。右边屋子里的机枪火力凶猛，贴在墙后掏出手榴弹（1）扔进去，轰隆一声巨响，里面的敌兵全灭。将武器换回步枪（3），前面是军火库，按E键拾取武器，按数字键选择武器。

跑到门边靠墙站好，战友一脚踹开木门，清扫大厅楼梯和二层的敌兵，跑上去进左边屋子，射杀两名敌人再踹开前面木门（Q）。房间里有名敌人劫持了人质，不用顾忌人质，直接开枪干掉他好了，随后人质会被门外的乱枪打死。


在广场击毙市政大楼门前的军官和士兵

往右到阳台，街道上的车队呼啸而过。

清掉街上的卫队，穿屋子来到正对广场的阳台，大群敌兵往大楼这边发动冲锋，拾取前面的机枪进行阻击。不久敌人的炮兵出现，维托连忙撤进屋里，一枚炮弹在身后炸响……

醒来时发现敌人已经控制了这里，几名敌兵正朝地上的人补弹，轮到维托的时候，广场上响起了扩音喇叭的声音：“不要开枪，小子们，你们认得我吧，我和你们有个交易，现在立刻休战！美国人是来解放我们的，是我们的朋友，他们会为我们赶跑墨索里尼……”敌兵人心浮动，开始窃窃私语：“没人不认得他，他是岛上最值得尊敬的人——教父卡罗（Calo）。”

卡罗站在一辆装甲车上，手执扩音喇叭继续喊道：“如果你们乖乖听话，就可以安全回去和家人团聚，你们知道我的话是算数的，你们认为如何？”他的话音甫落，楼里的敌兵缓缓走出大楼，弃械投降……

MAFIA II 第二章 温暖甜蜜的家 (Home Sweet Home)

帝国湾，1945年2月8日

两年后，维托的身体射进了纳粹的子弹，他在医院呆了一段时间，然后返回帝国湾度过为期一个月的病假。站台上的乔已等候多时，不远处的两名警察正在交谈，其中一个正是当年抓捕维托的家伙，乔刻意躲避着他的目光。

终于望到维托的身影，乔连忙跑上去招呼：“嘿，维托，这边，欢迎回家！”。拥抱寒暄后，乔见那两名警察正望过来，连忙拉着维托来到站外。“不错的车嘛。”维托望着乔的汽车啧啧称赞，显然乔的经济状况今非昔比了。“我知道你现在着急回家，不过我们还是先找个地方喝一杯吧。”乔说。

寒风挟裹着雪花在空中呼啸着，乔驾驶汽车往城里行驶。“又回到了美丽的帝国湾，说实话，这些年想过这里吗？”乔问。托维回道：“嘿，这个地方比战壕强不到哪去，我一点也不喜欢，比如这恶劣的天气。”“报纸上说这是史上最寒冷的冬天，低温将保持一周的时间，不用担心，喝点酒能让你马上暖和起来，维托，算算我们有多久没一起喝酒了？记得我们最后一次喝酒是在你家老爷子的葬礼后，在你出国打仗之前，你应该记得的。”“啊，不过五分钟的时间，又扯到老爷子身上了，我们换个话题怎样？”“好吧，说说那边的战况怎么样？我每天都坚持看报，你知道我是多么讨厌读书的。你们踢了墨索里尼的屁股，对吧？”“实际情况是我们在那边遇到了点麻烦，幸好得到教父卡罗的帮忙才……”“哦，教父卡罗，我听说过他。我们帝国湾也有那样一手遮天的黑道老大，顺之者昌，逆之者亡。对了，听说你得到了一枚勋章，是吧？”“嗯，巴顿将军颁发的。”“哇哦，你成了战斗英雄！哈哈，今天可以不醉不归了吧。”“当然。”


乔早在等候维托的归来

进入酒吧，两人举杯痛饮，乔问起维托回来的原因，维托说身上让子弹穿了两个洞，所以才暂时回到家中省亲休养。乔听了大失所望，起身跑到吧台打电话：“嘿，朱塞佩（Giuseppe）……上周跟你提过的那个家伙，维托·斯卡莱塔……好的，再见。”回到席上，乔对维托说道：“听着，伙计，你现在的伤势非常的严重，医生说你再也无法上前线战斗了！”正和吧女调情的维托闻言惊道：“什么？你刚刚……”“我在这里

还有点人脉，明天你会拿到印章齐全的退役文书。”“骗我玩的吧？你知道这是很危险的，如果事情败露，我还得回到监狱里去……”乔挥挥手打断了他的话头，道：“我会做好的，就算是我奉上的一份见面礼吧，不必担心，那份文书会很干净的，相信我。”“好吧，谢了老兄……”两人碰杯后一饮而尽。

乔继续说道：“欢迎回来，回到我们的生活里来，你对我来说就是亲兄弟，现在你要开始考虑将来要做点什么。”“没错，不过我得先回家看看，然后到处转转，看看城里这两年来有哪些改变。”说着，维托站起身来拎起了行李箱，乔嘱咐着他：“代我向你姐姐问好，我们明天见，还有很多事情得商量。”


回到熟悉的街道，有一种莫名的亲切感

回到熟悉的街道，和报亭老板闲聊了几句，不远处的几名顽皮孩童正扔石头砸人家玻璃，有位大婶还热情地朝维托打着招呼，尽管维托已经不怎么记得她了。

回到家里，看到妈妈又苍老了许多，她喜极而泣地亲吻着维托的脸颊，一边颤声说道：“我以为再也见不到你了，弗朗西斯科和我一直都在等着你！”姐姐愈发的成熟、美丽，维托和她拥抱着，身周洋溢着久违的家庭温暖。

“快坐下来，孩子，一定很饿了吧，你姐姐为你做了特别的晚餐，你最爱喝的鸡汤。”维托在餐桌前坐下，妈妈端过汤盆给他盛了一碗，念叨着：“可惜你爸爸没有等到这一刻，要不他会有多么骄傲呢。”晚餐后，维托和姐姐聊了一会儿，得知她已经找到一份稳定的工作，开始替老爸偿还债务了。

回屋睡到第二天早晨，在客厅和妈妈谈话，她得知维托和乔搞在一起很是担心，让维托去找爸爸的老板巴巴拉多（Papalardo）谋份工作，维托安慰了她几句，保证不再惹麻烦。步出家门，在巷里看到一位穿黑色风衣的光头大叔在纠缠姐姐，维托上前就是一顿拳脚。这里熟悉一下肉搏操作，鼠标左键是轻击，可以使出三连击，右键是重击，按住空格为格挡躲闪。

将大叔赶跑后，姐姐说爸爸生前欠下了一笔债，这事妈妈和她一直瞒着维托，不想让他为此困扰。刚才那家伙就是来要债的，说要在本周内还清2000美元。维托知道在码头作苦力是无法在一周内还债的，现在能帮他的只有乔。

来到乔的家里，这家伙正和两位美女厮混，维托向乔说出债务的事情，乔答应帮忙，只需跟着他做点事情就行。跟着乔前往楼下的车库，维托想要开车，乔不放心他的驾驶技术，说这辆宝贝车很值钱，和开坦克完全不同，不过最后还是把钥匙扔给了他。驱车来到街道，调出地图（Tab）在上面标出目的地，小地图上会出现导航线路。赶到目的地，在楼下发现一辆漂亮的杰弗逊汽车，看得维托心痒。乔说砸玻璃是件很低级和可耻的事情，先上楼找朱塞佩拿点开锁工具再搞吧。


在麦克的店铺买到开锁工具和伪造公文


在垃圾场练习阻击汽车

在屋里见到朱塞佩，这位面容清瘦的老者曾是城里闻名的盗贼，现在已经洗手不干了，开了一间地下店铺。这里是盗贼的天堂，出售各种新奇百怪的工具，还有假执枪证之类的。朱塞佩拿出制作好的假文书，维托感到有担心，问道：“这东西真的管用？”朱塞佩胸有成竹地说道：“有了它，军方的任何人都不会再来打扰你了，相信我。”乔付了一叠钱给他，维托拿起桌上的假文书，然后在商店购买一套开锁工具。走到工作台前学习开锁技巧，从右至左按S键推动弹簧销子，在显示绿色的时候按E键扭断它，如果后面的失败会导致前面的重置。回到楼下用开锁技术将车门打开，上车后被警察发现并通缉，开到不远处的车库更换车牌即可消除通缉，在这里也可以进行车辆维修或更改颜色。

摆脱通缉后，驱车前往垃圾场，乔把维托介绍给这里的老板麦克·布鲁斯基（Mike Bruski），这位看起来很邋遢的老者让乔恼火不已，一双沾满了油污和铁锈的大手在他新买的夹克上留下了清晰的掌印。麦克的真正生意是地下黑车交易，现在有主顾要购买一款沃尔特汽车（Walter Coupe），他现在手上缺货，需要维托帮忙搞一辆。乔说他经常没事在城里捕捉这些名车的踪影，记得有辆这样的车停在孤星酒吧（The Lone Star）。谈好了价钱，乔塞给维托一把手枪，利用垃圾场的一辆旧车测试下身手。先将前后轮胎打爆，再射爆后轮上方的油箱注油孔，将枪收起来（H）。载上乔驱车前往孤星酒吧，途中乔劝维托不必担心钱的事，现在只是开始，生意会越做越大的。

来到酒吧外，翻栅栏进去击倒一名胖子，跑过去偷车，这时被一群帮众发现，顿时枪声大作，维托迅速用开锁工具（或击碎玻璃）开门，驾车撞开栅栏逃跑。回到垃圾场看到麦克正用抹布给乔清洁衣服，显然没什么效果。麦克对偷来的车辆很满意，为此支付了400美元。驱车返往乔的公寓，路上维托说自己经历了那么多场战役都没挂掉，今天却差点死在乱枪之下。乔说这种风险是工作的一部分，要么拒绝工作，要么就得接受这种风险。回到乔的公寓，走进厨房从冰箱里拿点东西吃（三文治或啤酒），然后倒在沙发上呼呼大睡。



杂志收集

01：在乔家客厅的桌子上。

03：在垃圾场车库旁边的维修仓库货架上。

MAFIA II 第三章 全民公敌（Enemy of The State）

乔的公寓，1945年2月10日

一觉醒来听到电话铃声，在电话里听到妈妈急促的声音："维托，昨晚为什么没有回家？妈快急死了。"维托连忙答道："哦，我忘了打电话回去，不知道你会有乔的电话。""你找巴巴拉多先生谈过了？找到工作了吗？""是的，放心吧，妈妈，我们约好今天碰面的，希望他能给我一份工作。"放下电话，维托换好衣服到楼下取车，径往城南码头驶去。



维托找到老板德里克，希望能在码头谋份差事

来到码头，上楼到办公室见到正在吃牛排的家伙，那人吼道："快点关上门，风把我的牛排都吹凉了。小子，来这儿有何贵干？""我叫维托，是来找巴巴拉多的，老爸曾经在他手下干活，我来想找份工作。"那人道："我是费德里克·巴巴拉多（Federico Papalardo），你也可以叫我德里克（Derek），我还记得你爸爸，很好的人，不过经常喝得烂醉如泥。好吧，你可以在这里干，有些货物需要搬运，现在可以走了。"

跟着监工史蒂夫（Steve）下楼，这里有堆货箱需要装车，谈好的价钱是装一车给10美元。维托往车上搬了一只箱子就干不来了，走到门口对史蒂夫说道："把你那10美元收起来吧，我来找工作，并不意味着干重体力活。"史蒂夫看着杂志，不屑地瞄了他一眼，说道："不干就赶快滚蛋，别让我再看到你。"维托走出仓库，吁了口气，说道："我和乔干一回，比这里得到的百倍还多。"史蒂夫听了乔的名字，放下手中的杂志道："你说的是乔·巴巴拉？""是的，怎么？""该死，跟乔混的人，怎么会为了10块钱来搬箱子？跟我上楼来吧！"

德里克听了史蒂夫的叙述，对维托说道："跟乔混过的人，搬箱子是大材小用了，现在说说你的来头。"维托道："妈妈想让我找一份本分的工作，可我需要很多的钱……"德里克道："呵呵，妇人之见，她是不想让你跟着乔混下去，我妈妈以前也是这样教训我的，可你看看我现在混的地位，是这码头一带的王。"德里克这时往桌上拍了支手枪，继续说道："你知道，像站在我这个位置的人做事不得不谨慎一些，不介意我给乔打个电话吧？"

电话很久没人接听，屋子里的气氛顿时紧张起来，史蒂夫丢下杂志站起身来，似乎随时要把维托撕成碎片。"嘿，乔，我是德里克，有个叫维托的家伙要找工作，说认得你……哦，战争英雄，你的好朋友，好好，稍后见……"

德里克确定维托是乔的好朋友，立刻另眼相看，说起码头有些人拒交"剃头费"，想让他去教训一下，这活看起来比搬运货箱轻松得多了。前往楼下仓库分别找工人谈话，在开始打倒一名工人，后面的几个都乖乖掏钱了，最后跳出来一名花格衣服的壮汉，这里的战斗多防守，在他挥拳后迅速出拳还击，将他打倒就可以回去交差了。拿到分红后，得知乔曾打来电话找他，于是驱车前往小意大利区的弗雷迪酒吧（Freddy's Bar）。

在酒吧里见到乔，他说有个叫亨利·托马西诺（Henry Tomasino）的人会带来一桩大生意，嘱咐维托不要乱说话。亨利是个精明干练的年轻人，开门见山地说要维托潜进物价管理局偷取一些油票，有个内线名叫玛丽亚·埃涅罗（Maria Agnello），得到她的帮忙就可以顺利潜进管理局了。事成之后，每千加仑的油票可以拿到600美元的报酬，前提是安全潜入和撤离，不能杀害任何人。

前往公寓见到玛丽亚大婶，然后载她前往医院，在路上她详细介绍了物价管理局的情况。大楼在晚上门禁森严，只有后面的窗户是打开的。保险箱在顶楼，而钥匙在主管办公室里面。

将大婶送到医院后，驱车前往物价管理局大楼，进到楼右侧的小巷，翻过围墙进入后院，这里有两个入口潜进大楼。一个是从一层的卫生间窗户进去，另一个是从左边的一堆箱子爬到屋顶，再从窗户爬进二楼房间里。先在一层的西北边（看墙上的地图）走廊找到一道门进到地下室，有间屋子的电闸可以关闭掉保险箱上的警报。在二楼有两名警卫来回走动，他们并不是很警觉，避开就行了。先找到主管办公室（Director），从桌上拿到钥匙。再找到存放有保险箱的办公室（Distribution Point），先开一道锁，进去用钥匙打开保险箱。如果之前没有关掉地下室的电闸，此时会响起警报，大批的警卫朝这边赶来，要迅速冲出去找楼梯下楼，或者从窗户爬出去。避免被警卫包围，冲到街上夺路而逃，跑到服装店换身衣服摆脱通缉。如果没有触响警报，就可以按来路潜出去了，也可以到地下室锅炉房，从里面打开天窗钻回后院。

回到酒吧见亨利，得知拿到的油票是有使用期限的，截止日期是明天，因此必须在今天午夜之前用掉，否则维托一分钱也拿不到。现在地图上有很多的加油站，规划最短的路径，在时限内跑完六座加油站卖掉手上的油票即告完成，最后回到乔的公寓，上床睡觉结束这一天的工作。



为了向工人们收剃头费，不得不出手打上一架

杂志收集

18：码头德里克办公室外仓库的地上。

04：玛丽亚公寓走廊的鞋架旁。

40：物价管理局一楼大厅，守卫右侧的桌案上。

06：一层有道门通往地下室，在仓库的架子中间的地上。

41：物价管理局二楼，主管办公室对面的房间的窗台上。

MAFIA II 第四章 墨菲定律（Murphy's Law）

小意大利区，1945年2月11日

维托一觉醒来发现乔不在家，昨晚在物价管理局的剧烈运动，再加上各处加油站的奔波，身体仍感乏累。从冰箱拿出一瓶啤酒一饮而尽，在桌上找到乔留的纸条，这家伙向来懒于读书写字的，这回还真难得。纸条写道：“我们有活干了，大买卖。晚上到弗雷迪酒吧来，带上开锁工具。”


亨利又给两人带来了新任务

驱车前往酒吧见乔，亨利也在这里。乔见面便喋喋不休：“不对劲啊老兄，你在床上趴了一整天吗？”困顿的维托没好气地回道：“经过昨晚的折腾，我应该好好休息一下子，你不觉得吗？”“哦，听说昨晚你的收获不多啊。”“那不是我的毛病，接连不断的意外。”

这时一直沉默不语的亨利说话了：“好了，轻松点伙计，这里有件高风险的生意，如果你不喜欢做，可以回到码头继续扛麻包。”乔连忙打圆场，道：“亨利，我们没有抱怨的意思，昨晚的事已经过去了，现在我们只关心今晚要做的事情。”亨利说道：“听着，有个家伙向我们老板借了一笔钱，开了一间珠宝店却不急于还账，今晚我们就去收账。”乔接道：“那间珠宝店在城中心的商业区，晚上没有警卫驻守，我们要做的只是开把锁进去。”“听起来蛮简单。”维托说，似乎话里有话。乔道：“本来就很简单，我奇怪为何事情到你手里就变得复杂起来了？不必担心，一切都在掌控中，我搞来一些通讯公司的制服，可以伪装成维修工人进去修点东西，现在要做的就是等候夜幕的降临。”

6小时后，维托和乔换好维修工人制服，乘车赶到珠宝店外面，维托用工具开锁潜进去，两人将开始洗劫柜台里的珠宝，这时一辆汽车撞开大门冲了进来，从车上跳下来一群爱尔兰人进店抢劫，乔认出为首的是布莱恩·奥尼尔（Brian O’Neill）。双方为了即将到手的珠宝拔枪对峙，各不相让，这时一辆警车呼啸而来，乔连忙拉着维托朝卖场内部逃跑，留下那群劫匪去缠住警察。踹开两道门，第三道门需要开锁，这时躲在桌后保护乔。


在珠宝店里遇到一伙前来打劫的爱尔兰人

进第三道门上楼梯，跑到楼顶乔开另一道门，击毙几名追来的警察，然后跑到楼顶天台。这里由维托清理追来的警察，两人小心翼翼走过广告牌的边沿，身后的警察胆怯的放弃追击。沿着另一边的天台跑过去，途中清掉六七名警察，进入另一幢楼里。穿过走廊到另一边天台，沿铁梯跑到小巷里，发现奥尼尔那伙倒霉蛋被警方逮捕了，两人发出幸灾乐祸的笑声。乔对奥尼尔的评价是：这家伙的头脑有些笨笨的，经常被人雇来干些苦力差事，或者甘心当人家的炮灰。分赃后维托和乔分道扬镳，维托偷了辆车逃离现场，到服装店换身衣服解除通缉，驱车回到乔的公寓休息。

注：“墨菲定律”是西方世界常用的俚语，它缘于美国一位名叫墨菲的上尉，他认为他的某位同事是个倒霉蛋，不经意说了句笑话：“如果一件事情有可能被弄糟，让他去做就一定会弄糟。”经过多年，这一“定律”逐渐进入习语范畴，其内涵被赋予无穷的创意，出现了众多的变体。

杂志收集

09：在卖场逃跑时，乔打开第三道门后，进去在缓步台的纸箱旁。

02：在卖场逃跑时，进入第三道门后左转，在楼梯下面的地上。

08：穿过屋顶天台进入另一栋楼里，在货架左边的地上。

07：在乔的公寓一层的楼梯旁。

MAFIA II 第五章 圆锯（The Buzzsaw）

乔的公寓，1945年2月29日

起床后发现乔的女友在家里，她说乔在弗雷迪酒吧等他吃午饭。穿好衣服离开公寓，看到乔的女友被一个家伙纠缠，这时可以前去教训他一顿并博得美女的好感，还有50美元的进账。

赶到酒吧见到乔和亨利，亨利引荐卢卡·加瑞诺（Luca Gurino）给大家认识。维托落座后，卢卡道：“听说你们俩把爱尔兰佬耍得团团转，干得不错。现在，不知道你们肯不肯再干一票。”维托问：“什么活？”“干掉一些人……有人会指认他们，然后你们动手。”维托正色说道：“我曾经参加过战争，加瑞诺先生，我的工作就是杀人，总统让我们杀谁就杀谁。”卢卡笑道：“很好，我需要你们这样的伙伴，不同缘由，奉命执行。接下来的几个任务得好好表现，然后拿出5000美元就有机会加入到我们家族中来了。”这时一位老者出现在酒吧，叫走了卢卡还随手赏给他一个耳光，显然这位严厉老者是他们家族的大老板。方才还神态倨傲的卢卡，夹着尾巴灰溜溜地离开了。

继续方才的话题，维托问亨利道：“这回的任务是怎样的？”亨利道：“去杀一个人，我接的单，现在需要你们帮忙。”“那个幸运的家伙是谁？”乔问道。“河西岸的一个死胖子，这家伙确实有两下子，以前曾有人要行刺他，结果低估了他的实力，那些杀手无一生还。不必担心，这回我在街边租了一套公寓，我们埋伏在那儿，等他


这位武器店老板是位狂热的军事迷，见到维托就喋喋不休

在街头出现，就轰烂他的屁股。”“我们需要什么家什？”“MG－42。”“到哪去找这东西？”乔说道：“亨利，哈利（Harry）在金斯敦区（Kingston）开了间地下武器店，他那儿从小孩玩具枪到火箭筒应有尽有。”“很好，我和乔赶去公寓，你去哈利的武器店搞机枪，然后到沙岛酿酒厂附近的公寓和我们会合。”亨利说道。

驱车前往武器店，老板哈利是个健谈的独眼大叔，由于得到亨利的关照，他很爽快地捧出了一挺机枪，并开始滔滔不绝地介绍它：“MG－42，德国制造，我们通常称它‘希特勒的圆锯’。它很漂亮吧，有25磅重，7.92mm口径，每分钟发射1200弹，射速世界之最。填弹量250发，有效射程800m……我不清楚你拿它来狩猎什么，除了坦克不能打，任何血肉之躯都不是它的对手，嘿，你用它的时候我可以旁观吗？”维托连忙道：“哦不，谢谢，我不过是跑腿帮忙的。”“等等……”哈利听了很不爽，转出柜台说道：“拿我当三岁小孩儿是吗？你看起来像是职业军人，让我猜猜，不是诺曼底就是从非洲回来的吧！”面对这位军事迷，维托只有照实交代：“哈士奇行动，第504空降步兵团。”哈利听了，遇到知音似的和维托紧紧握手：“拿过勋章吗？”“是的，紫心勋章和卓越服务勋章。”“让我来告诉你，我曾经参加过诺曼底战役，我们那时进攻犹他海滩……”好不容易听哈利讲完他的英雄战争史，维托忙不迭地抱着木箱离开了武器店。

驾车前往城西的沙岛区，在公寓里和乔、亨利会合。在蹲守目标出现的时候，亨利聊起了他的身世。他的父亲是意大利的名流，将亨利送到美国安排在卡莱门特教父手下做事，而他却遭到墨索里尼的逮捕，最后死在了监狱里，甚至连尸体也没得到安葬。正说话间，两辆轿车出现在了街头，亨利说：“维托，赶快朝那个胖子射击，不要让他跑到楼里去，准备。”汽车停下来后，用机枪的火力先射爆右边的汽车，再清掉两辆车附近的枪手，然后迅速跑出房间下楼梯，躲到车后清除街面上的敌人。

跟着乔和亨利穿过街道，踢开门进入酿酒厂的仓库，左边会有人扔燃烧弹，沿右边杀过去。右边楼梯上有拿霰弹枪的家伙，不要贸然冲上去。上楼梯跟着两人层层推进，尽量躲在掩体后，清掉压盖车间的枪手后乘电梯到四层。电梯停下后迅速冲出去，躲到两边的掩体后，否则会受到敌人的正面攻击。这里敌人的正面火力很强，最好的策略是从左边的箱子后面抄到他们侧翼袭击。解决掉楼梯上的枪手，上楼梯到五层，解决一名枪手追上那名胖子。

亨利将枪口塞进胖子嘴里，低声说道：“卡莱门特教父向你致意！”话声未落一声枪响，原来亨利遭到胖子的暗算，维托和乔同时开枪将胖子打成了筛子。亨利的伤在腿上，还不算严重，乔扛起他往外面逃，沿途需要维托来扫清障碍。下到四层发现电梯不能用了，只能走楼梯下去。在三层发生剧烈的爆炸和震动，对面有道铁门打开了，维托躲在柱子后射杀冲进来的几名枪手。找楼梯下到二层，这里已燃起熊熊大火，火光中隐约有人影在跑动着。下到一层穿过火堆来到外面，乔将亨利背上汽车，维托驾驶汽车撞开栅栏冲上马路，摆脱警方的三星通缉，在时限内将亨利送到城北艾尔·格列柯（El Greco）的别墅，临别时亨利送给维托2000美元表示感谢。

驱车回到家里，将2000美元交给姐姐，姐姐惊喜地说道：“维托，真是太好了，我一直想自己还清那笔债务，现在也攒下了不少钱，我想那个人不会伤害我们的。”维托安慰道：“不用那么肯定，不过现在麻烦结束了，拿着它还债吧。”“你从哪搞来这么多钱？你不必承担这么多的。”“不必担心，我很好。我得赶快走了，不想让妈妈看见，她知道这笔钱一定会追问不休的。”“好的，我会向她隐瞒这件事的。”


守株待兔的时候，亨利向维托道出自己的身世

杂志收集

11：在233公寓的顶楼地上，追杀胖子时跑上去拿。

10：在酿酒厂一层小屋的货架上。

12：在解决胖子后，在旁边的两只椅子中间的地上。

MAFIA II 第六章 来日无多（Time Well Spent）

小意大利区，1945年2月26日

维托步出公寓，便被几名便衣警探给围住。“维托·斯卡莱塔？”“是，有何贵干？”“你涉嫌违法贩卖联邦油票被逮捕了。”原来，加油站的服务员举报并指认了维托，几个强壮的大汉将维托捉捕归案，他们没有问起主使人是谁，维托也从未提起过。

维托在看守所度过一段时间，亨利经过老大克莱门特的允许，给他请了律师。如果维托不小心透露出点什么，相信他们也没什么好果子吃，这是维托在绝境中唯一可以倚仗的地方。

“……在国家资源紧张的情形下，你为了利益而盗取贩卖它们，实在罪无可恕。这一点，维托，你作为一个退伍老兵，一定会明白它的严重性……”没想到的是，那位律师完全的不给力，三个月后判决下达，维托被判入狱10年。


在监狱中与爱尔兰人奥尼尔狭路相逢

维托被送往哈特曼联邦监狱，这里关押着众多穷凶极恶的家伙，糟糕得不能再糟糕了。下了囚车，维托不但被成群的囚犯围观，还被狱警粗暴的警棍、拳脚和皮靴招待着，他顿时皮开肉绽，头昏眼花。

进入大厅听典狱官训话：“听着，混蛋们，这儿是我的监狱，来到这里是因为你们与众不同。不要犯错，否则会后悔你们被生出来，你们来这儿不是当爷的，而是被整的！”训完了话，维托等人被带去理发，然后被关进牢房。屋里有老鼠在散步，空气里充斥着腐败和小便的味道，这个肮脏不堪狗窝不如的地方就是以后10年的家了，相比呆在这里，维托宁愿继续留在欧洲躲子弹。

三天后乔传来口信，让维托在监狱找一个叫雷欧·加兰特（Leo Galante）的人，他能帮助维托逃离这个地方。在放风的时候向狱友打听，有人说下棋的老者就是。刚要走过去攀谈，真是冤家路窄，上回抢珠宝店时被捕的奥尼尔出现了，维托的格斗技术较之有些差距，被他的迅猛拳脚揍了一顿，这时狱警赶过来将两人击倒，维托被关进小黑屋。两天后，那位下棋的老者走进禁闭室，说道：“我是雷欧·加兰特，听说你在找我。”维托答道：“卡莱门特的人让我联系你……说你能帮我离开？”“去他妈的卡莱门特，在这里我不会为他做什么的。不过，看到你跟那个爱尔兰佬打架的样子，觉得你是个可造之材，跟我走吧，孩子。”

雷欧在监狱里来去自如，还有典狱长亲自陪着，可见他的身份地位非比寻常。维托跟着他来到健身房，一群小弟正在锻炼，雷欧朝他们喊道：“嘿，伙伴们，停一下，这位是维托。”然后对维托说：“小子，想要出去的话，必须训练你的格斗技能，现在让我们开始吧！”

接下来是和一个大块头帕波（Pepe）的格斗，按空格躲避攻击，在对手攻击之后迅速松开空格，按鼠标左键反击，这招在实战中很管用，成功后还要尝试三次。事后雷欧询问了维托结识亨利和卢卡的过程，说：“你不会加入到他们家族的，为了证明你的忠诚和实力，你会努力做事，为了那5000美元，你会搭上你的性命或者被投进监狱。”

在要离开健身房的时候，被一个赤膊的亚洲人给挡住了，显然是来挑衅的，雷欧调解不成，双方决定打一场比赛。上场前雷欧嘱咐维托：“这些亚洲人的动作十分敏捷，不要尝试用重击，在他们攻击后防御薄弱的时机用快拳出击。”格斗时使用刚学的技巧，重点防守，果断反击，最后终于将这名精壮的亚洲人击倒在地。

一周之后，维托被狱警带去见雷欧，他要维托去揍一个强壮的黑人，嘱咐道：“这个家伙虽然强壮但不怎么聪明，不要打他的头，重点攻击他的心脏部位。”将黑人打倒后，维托更加受到雷欧的器重和狱友的尊敬。


得知姐姐即将结婚的消息

一名狱警进入洗衣房，说有访客来见维托。在会客室见到姐姐弗朗西斯科，得知她即将结婚，还有妈妈病重的消息。维托为姐姐找到归宿感到高兴，说自己已经洗心革面了，叫她不必担心，同时嘱咐她去找乔拿一笔钱，给妈妈找最好的医生治病，将剩下的钱用来结婚，算是自己送她的一份礼物。

又过了一周，维托跟着狱警去清洁厕所。先清洁第一个小便池，在清洁第二个的时候，那名狱警跑到第一个小便池小便，那里需要重新擦一遍。完成清洁后脱掉衣服洗澡，这时有两个家伙靠过来骚扰，维托将他们一一解决掉，赶来的狱警将他再度投进小黑屋。

典狱长交给维托一封书信，维托从中得知妈妈病逝的消息，内心悲伤欲绝。妈妈在姐姐探监的时候便已去世了，来不及看医生，来不及参加姐姐的婚礼，家里的每一分钱都花费在了葬礼上。

离开了禁闭室，维托前去见雷欧，得知奥尼尔的人昨天围攻了他的手下帕波，打断了两根臂骨，一只眼睛也睁不开了，因此雷欧让维托去健身房教训奥尼尔，他们在屋外把风。维托的身手已今非昔比，很顺利地将奥尼尔打倒两次，这家伙突然掏出一把匕首冲过来，维托一把夺过了匕首……


雷欧在典狱长的陪同下前来探望被关禁闭的维托

奥尼尔的死，警方没有查出是谁干的，维托博得了雷欧的信任，得以在他的豪华套房里休息聊天。“维托，你出狱后有什么打算？”雷欧一边做饭，一边问道。沙发上的维托一副慵懒的神色，答道：“我也不知道，不过可以告诉你，我不会再为卡莱门特那狗屎卖命了。”“很高兴你能这么想，相信我，他是真正的大恶人。等你出去了，最好修理那个狗屁律师一顿，然后拿回你该得的钱……帝国湾不止有卡莱门特一个家族，有三个家族控制着各自的地盘，如果有任何的争执，家族的教父会聚在一起商量解决之道，就像公会一样。”

“那我现在该怎么办？是不是惹上麻烦了？”“你是有实力有前途的年轻人，求贤若渴的人是不会拒绝你的，只是，我不清楚另外那两个家伙的想法。除了卡莱门特，另两位教父是卡洛·法尔科尼（Carlo Falcone）和弗兰克·芬奇（Frank Vinci）。法尔科尼年富力强，野心勃勃；芬奇是位老人，遵循传统和规则。现在可以告诉你，我是芬奇教父

的人，如果你肯加入我们家族的话，等我几个月后出去了，会调整你的判决和刑期。当我们再见面时，我们会重用你的……”



杂志收集

13：放风的操场上，开始位置附近观众席后面睡觉囚犯的身下。

14：放风的操场上，篮球场附近，小屋和铁丝网之间。

15：在洗衣房的滚筒洗衣机上面。

MAFIA II 第七章 爱的记忆里 (In Loving Memory of Francesco Potenza)

帝国湾，1951年4月10日

乔经常来探监，向维托讲诉外面世界发生的点滴变化。雷欧并没有食言，在他的关照和斡旋下，维托减掉了4年刑期。在他出狱的时候，面对的是一个崭新的世界。

来到乔的公寓，乔欣喜万分地迎他进屋：“小子，越狱出来的？很高兴看到你穿上正常点的衣服。”维托坐到沙发上，感慨着外面翻天覆地的变化，乔递给他一叠钱和一支手枪，说道：“我要给你点惊喜，晚上要为你接风洗尘，顺道认识一些人。”维托说道：“我在里边见识过很多的人，也学习到了生存之道，现在真是找点事做的时候了。”



在乔的家里见到法尔科尼家族的埃迪



三个人来到夜总会寻欢作乐

聊完前去参观乔为维托租的新公寓，在车上，乔说现在已经远离了卡莱门特家族和卢卡，开始为法尔科尼家族做事，今天晚上就要见见他们，他有件谋划已久的事情需要实施。维托的新家在顶楼，听完房东的唠叨后，去家附近的服装店买身新衣服，准备参加晚上的聚会。

前往乔的公寓，在这里见到他的朋友埃迪·斯卡帕（Eddie Scarpa），他和乔聊起“可笑的生意”，维托听得云里雾里。驱车前往牡蛎巷，在那里有全城最有名的销金窟——埃迪开的夜总会。

“我以为你们带我去棒球场呢。”维托意趣缺缺地说道。“哦，维托，好像不怎么激动啊，别告诉我在牢里呆了这么多年，一点也不想找点乐子啊。”乔笑道：“别担心啦，那些女孩子可都是极品，即使你心有余而力不足，她们也是有办法让你重振雄风的，呵呵。”埃迪道：“嘿嘿，记得别让我喝太多，晚上还有正事要干呢。”

歌曲轻婉悠扬，灯光昏暗迷离，夜总会里粉红脂香，美女如云。三个人左拥右抱，其乐融融，埃迪对维托说道：“雷欧对我说过，你是很有种的家伙，他还说了卡莱门特家族对你们做的事情。可是，你现在为何要和我合作呢？”维托答道：“嗯，因为我不想像老爸那样窝囊的过一辈子，我不指望有任何人来帮我，所以，只有我能帮到我自己。”埃迪道：“……听着，维托，我是法尔科尼家族的成员，现在解释一下我们的行动。乔已经为我们家族做了一段时间了，你是他的朋友，我们决定接纳你，你认为如何？”“乐意之至。”“很好，为我们的未来干一杯……”

尽管埃迪一再声明不能喝多，晚上还有事情做，然而不知不觉中他和乔已经喝得酩酊大醉，步伐踉跄，言语含混。离开夜总会，维托载上两人准备送他们回家，在车上闻到了一股腐尸的臭味，埃迪说那是弗兰克·帕斯（Frankie Pots），现在他的尸体就在后备箱里。原来埃迪所说晚上要做的事情是掩埋尸体，可是他现在已经醉成烂泥，这档事情就只有由维托来善后处理了。

驱车前往郊外旧天文台附近，趁着月色将腐尸埋葬，旁边的埃迪唱着跑调的歌谣手舞足蹈，而乔则躺在地上和维托聊天：“我也没料到你回来的第一顿晚餐会是这样子，不过我很喜欢这里的风景，很少和自然这么亲近过……”维托没好气地说：“再这样唠叨下去的话，你肯定不会喜欢我手里的铁锹拍在你的脑袋上！”



埃迪和乔喝得酩酊大醉

杂志收集

16：哈利武器店里的楼梯下边。

17：维托的新公寓三楼走廊鞋柜上。

50：乔的公寓四楼走廊墙角。判决下达，维托被判入狱10年。

MAFIA II 第八章 飞车党（The Wild One）

帝国湾住宅区，1951年4月11日

沉睡中的维托被石头砸玻璃的声音和口哨声给吵醒了，走到窗边一看，原来是乔正指使小弟在往上扔石头，他嘴里还嚷道："嘿，维托，太阳照屁股喽！"

穿好衣服下楼，维托对乔抱怨道："那个混球是谁？声音跟锯木头似的。"乔说道："他叫马提（Marty），是和我们住一条街的，我搞了一辆卡车，他从埃迪那里运来了一堆香烟，我们现在得把它们变成现金，然后留下抽红，货款交给埃迪，就这么简单。"



和史蒂夫的人马一道拆毁这间酒吧

维托驾驶卡车来到城北的河岸区（Riveside），在一间工厂院落停好车，两人开始贩卖车厢里的香烟，香烟有红、蓝和白色三种，听顾客说明要拿种，维托在车厢里到对应的纸箱里取烟。数小时之后，一辆警车冲了过来，两人感觉不妙正要逃跑，没想到那个警察也是来买烟的，虚惊一场。等警察走后赶紧收摊，驾车前往城东南的磨坊镇（Millville）。一边开车，维托一边说道："真不错，我先是在欧洲躲了两年子弹，在遇到你之后又到监狱里蹲了六年，昨晚在荒郊野外埋尸体，现在又在大街上做贩夫走卒，这就是我的命啊！""怎么了，你早上喝了狗屎汤了？怎么会忘记那些美好时光呢？比如今天我们有钱赚，还能呼吸到野外新鲜的空气，你的身边还有这么好的伙伴，你的运气真的不错呢。""好，如果后面的几个小时还算顺利的话，我会把之前的不快都忘掉。"


进入铸造厂的内部展开枪战

进入厂区开始卖烟，不久驶来三辆汽车，这些人都是铸造厂的头儿，也是当地的地头蛇。为首的人说道："你们在我的地盘搞什么鬼？"乔毫不客气地回应："我们在卖烟，两美元一条，一百美元一箱，你可以过来买烟，也可以到别处逛逛街。"那家伙笑道："很搞笑嘛小子，如果你们拿来十条烟的话，或许能让你们完整的离开这里。"乔也笑道："小家伙，不如回到你们的小汽车里，和你的小朋友呆在一块儿，就当我从来没看到你们，怎样？"那家伙仍然叫嚣："肥猪，这里是我们的地盘，想在这里做生意，拿钱！"乔不耐烦地吼道："你还没搞清楚状况，你知道在和谁说话吗？给你最后的机会，滚蛋！"两边正吵得不可开交，那边有个家伙扔过来一只燃烧瓶，车厢里的烟箱瞬时燃烧起来，乔气得抬手一枪将那头目给爆头了。



接下来追赶逃走的轿车，在高架桥上那辆车跑得无影无踪，于是就近找了间电话亭和埃迪汇报发生的意外情况，埃迪听了勃然大怒道："不管你什么原因搞丢的货，我只想拿回那笔钱，那批货值2000美元……你们很走运，德里克的小弟史蒂夫在我这里，刚好提到如何对付那帮地头蛇的事，现在他赶往疯马（Crazy Horse）那边，找他商量怎么办。"

赶到磨坊区北部的疯马见到史蒂夫，那个小弟马提也在这里。史蒂夫说铸造厂的头目经常在后面的酒吧里聚会，只需将酒吧端掉就可以了。维托问他为何要帮忙，史蒂夫说："那些家伙在城里到处惹是生非，不但砸了我表弟的车，还打断了他三颗牙齿，现在就是以眼还眼，以牙还牙的时候了。"

史蒂夫和手下拿出来清一色的汤姆森机枪，维托和乔也各拿了一挺，于是一群人朝着酒吧疯狂地扫射，维托跑到车后厢拿燃烧瓶扔进去，随着爆炸隆响将酒吧彻底摧毁。

接下来驱车前往铸造厂，冲进厂区展开枪战。利用两侧的掩体躲避伤害，沿着通道一路推进，要注意的是拿霰弹枪和扔燃烧瓶的家伙，尽量远距离射杀，而位于高处的枪手也要优先解决掉。杀至工厂道路的末端和史蒂夫一行分道扬镳，维托和乔在厂区找到两辆复古改造跑车，决定将它们卖给德里克，每辆至少能值1000美元吧。将车开到城南码头的吊车上，拿到钱后再前往马耳他猎鹰酒吧（The Maltese Falcon）将2000美元还给埃迪，然后回家休息。

杂志收集

46：在维托家的餐桌上面。

19：进到铸造厂后往右转，厂院里有间集装箱改造的小屋，里面的铁桶上。

20：从铸造厂大门开始右转三次，两只铁桶前的地面上。

21：在厂区末端绕到左边的屋后，在一张床下面。


在厂区找到两辆复古改造跑车，拿它们卖钱吧

MAFIA Ⅱ 第九章 伤害投球（Balls & Beans）

帝国湾住宅区，1951年5月6日

一大清早维托就被急促的电话铃声吵醒了，埃迪要维托带上枪到常去的酒吧碰面。穿戴整齐，驱车前往马耳他猎鹰酒吧，埃迪介绍他的老板卡洛·法尔科尼给维托，阴沉着脸的卡洛向维托询问对卡莱门特和卢卡的看法，维托答道：“法尔科尼先生，这些狗屎因为区区5000美元把我们耍得团团转，将我丢在监狱里不闻不问，是十足的恶人。”“很好，现在他们两个准备对付我们了，我们最好先发制人，埃迪会告诉你怎么做，我想你不会让我们失望的。”

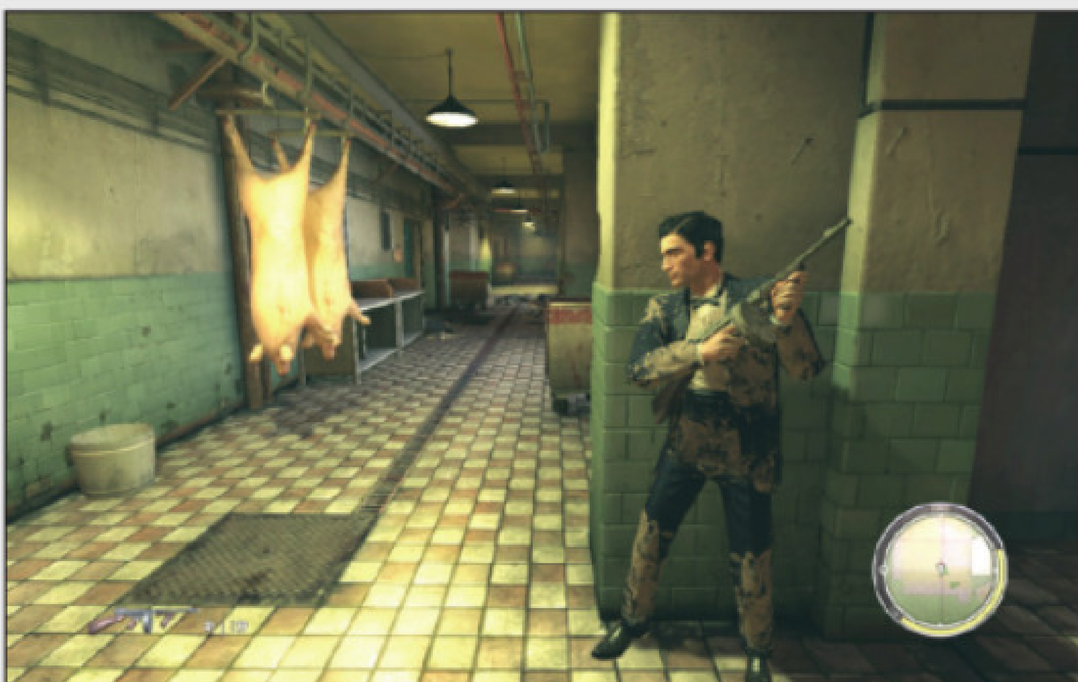
法尔科尼离开了酒吧，埃迪说道：“昨晚我们有三个弟兄和一辆车失踪了，城里有传闻说是卢卡干的。失踪的人叫哈维·宾斯（Harvey Beans），另两个是他的保镖唐尼·鲍斯（Tony Balls）和弗兰克（Frankie）。宾斯是法尔科尼先生的会计师，如果他出庭指证的话，我们家族就完蛋了。”“我们该怎么做？”“我要你到弗雷迪酒吧外面守着，跟踪他，如果发现这厮跟此事有关就干掉他。如果发现哈维等人的下落，最好在他招供前营救出来。在行动之前，最好搞点军火和一辆快点的车，保持低调，不要透露风声。”

别了埃迪，驱车前往卢卡经常出没的弗雷迪酒吧蹲守，等他上了汽车在后面尾随，保持距离，别太近，也别跟丢，好在他遵守交通规则，有时会在路口停一会儿。跟到城北垃圾场附近的卡莱门特公司厂区，下车后往大门右边穿过草坪，有处围栅的缺口可以进去，找到排污水道口，移开栅门钻进去，里面污秽不堪，老鼠横行，头顶还不断有污水滴落下来。维托也顾不得许多了，小心地沿着狭窄的水道前行，中途不小心跌了一跤，恰好一股粪水倾泻而下，浇了个“臭”心凉，真是衰到家了。


由走廊右侧的冷库潜行到末端的屋子

爬出泥泞的下水道，一只恶犬朝这边狂吠，维托连忙躲到掩体后观察院落里的情形，有三个人正从厢式货车下来，被押进屋子里去，想必就是宾斯一伙了。等院子里的人走掉，攀到身后的箱子和平台上，再经由管道爬进窗户，跳到废料处理车间里。一名工人正坐在椅子上鼾声如雷，穿过房间到走廊，看到宾斯三人被押进尽头的房间里，不久里面传出凄厉的惨叫声。走廊上站着两名打手，不能直接穿过去。等冷库里有个工人扛着猪腿走出来，从他身后溜进右边的冷库。里面还有名工人，等他离开再穿出去。往右转进到切割车间，有两名工人正在案上作业，一名枪手环视四周。躲到运输带的后面逆时针绕过去找出口，溜到走廊末端进入那间屋子。

宾斯的保镖弗兰克已被杀害，宾斯和另一名保镖鲍斯被悬吊着，宾斯高声叫道：“我不知道什么内幕，法尔科尼先生虽然喜欢奢华安逸的生活，但君子爱财取之有道，他不会做违规的事情的……我什么也不知道，我只不过是个会计……”卢卡的声音打断了他的话：“不要跟我贫嘴，你这个高级骗子！你想和你的手下一样下场么？来看一下，是不是你觉得比他有种？除非你的


躲在走廊的拐角阻击攻来的枪手


打倒偷袭过来的壮汉

回答让我满意，否则我会让你在这堆机器前受尽凌虐折磨，嘿嘿，噢，哪来臭烘烘的味道？”

卢卡循着气味望过来的时候，维托从掩体后面走了出来，枪口对着他。卢卡嚣张地对维托说道：“你以为自己是谁？救世耶稣？你不过是整天围着乔转的木偶人，现在不是应该呆在牢里么？来到这里做什么？”维托答道：“法尔科尼派我来的，他不太喜欢自己的手下被一群杂碎切成肉糜。”卢卡有些幸灾乐祸地笑道：“这么说你加入法尔科尼家族了？呵呵，很好，我告诉你，如果你知道将来要发生的事，会后悔没呆在监狱里。不过，现在你也不用知道那么多了……”他的话声甫落，一名大汉突然从身后发难，维托被击倒在地上，手中的枪也滑落出去。维托抓起地上的一块碎石砸在大汉的身上，格斗中维托将大汉打败一次，随后被大汉踢倒在地上，大汉接过卢卡扔过来的剔骨刀，朝着维托走了过去。此时，鲍斯将脚下的手枪踢了过去，随着数声枪响，大汉的身躯倒下。卢卡见状不妙，吩咐手下掩护自己逃跑。

击毙留在屋里的一名枪手后，将宾斯和鲍斯救下来，这时跑到门附近的掩体后守着，会有几名枪手推门进来，逐一射杀。宾斯和鲍斯跑了出去，有几辆汽车冲进外面的院落，下来很多枪手，宾斯连忙躲到走廊左边的屋里，维托迅速跑到走廊转角的墙后防守，敌人只能从左边的走廊冲过来，将他们全部射杀。清扫完敌人后，卢卡躲在走廊右边屋里做缩头乌龟，鲍斯用斧头砍着木门，却迟迟不能打开，一怒之下驱车将门撞开，进去将他一顿狂殴……修理完了卢卡，鲍斯敲开房间的门，瑟缩的宾斯望着鲍斯喃喃道：“你还活着？”“当然，要不你期待怎样呢？在我们回家之前，能否把你那只睡美人

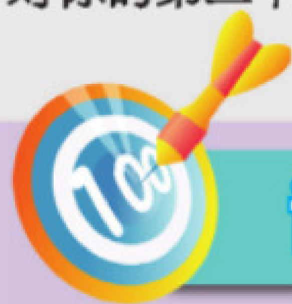
的手交给我呢？”

此地事了，维托开车前往马耳他猎鹰酒吧见埃迪，酒吧里的人闻到他身上的粪味掩面而逃，埃迪也被熏得够呛，道：“哦，老天，在见我之前，你就不能先洗个澡吗？”维托道：“你以为我愿意这样？你说过干完之后马上向你汇报。”“好了好了，卢卡怎么样？我的人找到了吗？”“卢卡解决掉了，弗兰克死了，宾斯和鲍斯完好无损……”“听起来不错，可是，我劝你在影响到他人食欲前赶快出去，找地方把这身衣服脱下来……”说着，塞给了维托5000美元。

离开酒吧找间服装店换身衣服，再回到酒吧见埃迪和乔，乔高兴地说：“维托，法尔科尼先生决定在今晚将我们加入家族了，你和我，我们做到了！”维托惊喜道：“啊，真的啊，你怎么才告诉我？我们需要准备什么？”埃迪这时拍着他的肩头，说道：“在此之前，有人想找你谈几句。”维托顺着他的目光望去，慈祥的雷欧正坐在沙发上朝他颔首微笑。


在酒吧得到一个好消息，法尔科尼家族终于肯接收自己为正式成员了

维托连忙过去打招呼：“雷欧，很高兴见到你，你在这儿做什么？”雷欧站起来和他拥抱，说：“呵呵，我来这里是要和你谈谈今天晚上将要发生的事儿，来，坐下。”“好，很感谢你为我做的一切，让我重见天日。”“现在我实现了对你的第二个承诺，记得我曾经对你说过，当我们再见面的时候，我们会重用你的。不是吗？现在它已经实现了。”



评说　沙盘外衣下的线性游戏

■陕西 Oracle

《黑手党2》很容易让人联想到此前的很多开放式沙盘游戏，比如GTA4、《黑道圣徒2》或《教父2》。游戏将主角扔进一个巨大的城市中，标榜着高自由度，街上人群熙攘，车来车往，主角来回奔走，完成各种任务。这些作品甚至都同样与黑帮或多或少有点联系，也有着些许成人化内容。《黑手党2》最初给人的感觉就和这些作品差不多，但如果你一直玩下去，会发现一些根本上的不同。

本作是近年来唯一一款拥有开放场景，却没有支线任务的游戏，这对以前普遍以“丰富多彩的任务与奖励”为一大卖点的GTA Like们是无法想像的。主角绝大部分时间都在跟着主线跑，尽管本作中以纽约城为蓝本的帝国湾与GTA4的自由城相比也不遑多让，但这并不意味着你会像在后者里那样为所欲为，事实上你根本无暇关注主线之外的事情。话是这么说，但这并非缺点，早期部分GTA Like游戏片面追求自由度，不幸的是自己没能力驾驭游戏节奏，结果造成自由度与游戏性成反比，玩家新鲜感刚过去就往往陷入无所事事的境况，仅凭这“让玩家漫无目标的闲逛”就足以致这些游戏于死地。而近期的同类游戏，无论是《破坏者》还是这次的《黑手党2》，均在线性流程下足了功夫，游戏中前期甚至全程都只需要做主线任务。相应的，游戏虽有各种建筑，能进入的却寥寥无几，偌大的一个城市，在一定程度上只扮演了布景，玩家在这个布景中体验电影般的剧情，而不是像之前的沙盘游戏那样，城市成为游戏性的载体，城市设施的互动性直接影响到游戏性。

这样的设定有什么好处呢？自然是更容易使玩家入戏了。从进入游戏开始，哪怕是那种“从某地开车到某地”的任务都会伴有大量的过场动画，自始至终都是剧情事件推动任务，而不是把玩家扔到什么地方自己找NPC接任务，更不会让你在主线任务途中又接了一大堆乱七八糟的支线任务，结果忘记了自己本来是要干啥。比起花大量资源去完善一座城市使它显得更为真实（这就是GTA4所做的），完善一条单线的剧情流程会更讨巧一些，也会使得游戏节奏更为可控。当然，它仍然带有一些以往同类游戏的标志性特征，比如驾驶、电台、统计数据，似乎这些都已经成为这类游戏的标配。我们也可以在本作里看到很多细节互动，诸如窗户、水龙头、电冰箱都可以互动，违反交通规则还会得到交警罚单，虽然作用不是很大，但对提高游戏体验是个很大的帮助。本作本质上是一款走剧情的游戏，但这些细节设定还是会让刚进入游戏的玩家感叹它的“高自由度”。



“线性沙盘”的出现使得游戏向电影化发展更近了一步，玩通《黑手党2》，玩家仿佛看了一部上世纪40年代的黑帮电影，里面的兄弟情义让人为之动容。游戏流程节奏紧凑，每个时期都有对应的目标，前期想办法凑齐2000美元是玩家的首要任务，玩家的注意力集中在赚钱上，后期剧情出人意料高潮迭起，此时玩家的注意力已经转移到了剧情上，从而让人时刻保持兴奋。对于那些“轻玩家”来说，所需要的正是这十个小时的紧张刺激，而非花上几十个小时探索隐藏要素。这将是一个趋势，高画质、高自由度的GTA Like们最终会限于成本和资源，陆续转向“线性沙盘”，而DLC的兴起，则会让他们更有计划地提供主线之外的内容，就像《黑手党2》做的那样。

维托立刻意识到是雷欧将他推荐给法尔科尼教父的，问道：“可是，你是芬奇教父的人……”雷欧道：“是的，我当然愿意你加入我们家族来，可是我知道乔是你最好的朋友，你们形影不离，情同手足，就像我和芬奇一样。我知道，如果乔要加入法尔科尼家族，你会一直追随他的左右的。”维托的感激之情无以言表，喃喃道：“谢谢，我真不知道说什么才好。”雷欧道：“什么也不用说，维托，这是水到渠成的事情。好了，我们不能让他们等得太久，一会儿楼上见。”

埃迪引领着维托和乔上楼，两人即将进行加入法尔科尼家族的仪式，埃迪嘱咐道：“记住我说的话，进去以后，无论什么事情都乖乖照做，好吗？”


在诸位家族高层成员面前进行宣誓仪式

经过漫长的等待，维托终于被召进房间，里面坐满了家族里的高层首脑，还有请来的贵宾芬奇教父和欧雷。“先生们，这位是维托·斯卡莱塔。”法尔科尼教父郑重介绍道：“维托，我们这个家族的存在是个秘密，你选择加入我们的家族，它对你的意义超越了你自己家庭的本身，你可把它当作上帝或者国家，如果我让你杀掉自己的亲兄弟，你也不得抗命。让我看看，你是用那根手指扣动扳机的？”维托闻言，伸出了右手食指，埃迪用匕首划开他的食指，将鲜血滴在桌上的一张圣母画像上，将它在蜡烛上点燃，然后放在他的掌心中。

法尔科尼继续说道：“跟着我说，维托：如果我背叛了我们人生之路的秘密，我的灵魂将在地狱中燃烧，如同这张画像一样……”

经过许多年的混混生涯，被他人予取予求，任意的驱使，维托和乔终于如愿加入到一个家族中，在帝国湾的黑道势力中成为举足轻重的角色。香车美女，豪宅烈酒，伴随他们度过一段丰富的人生。

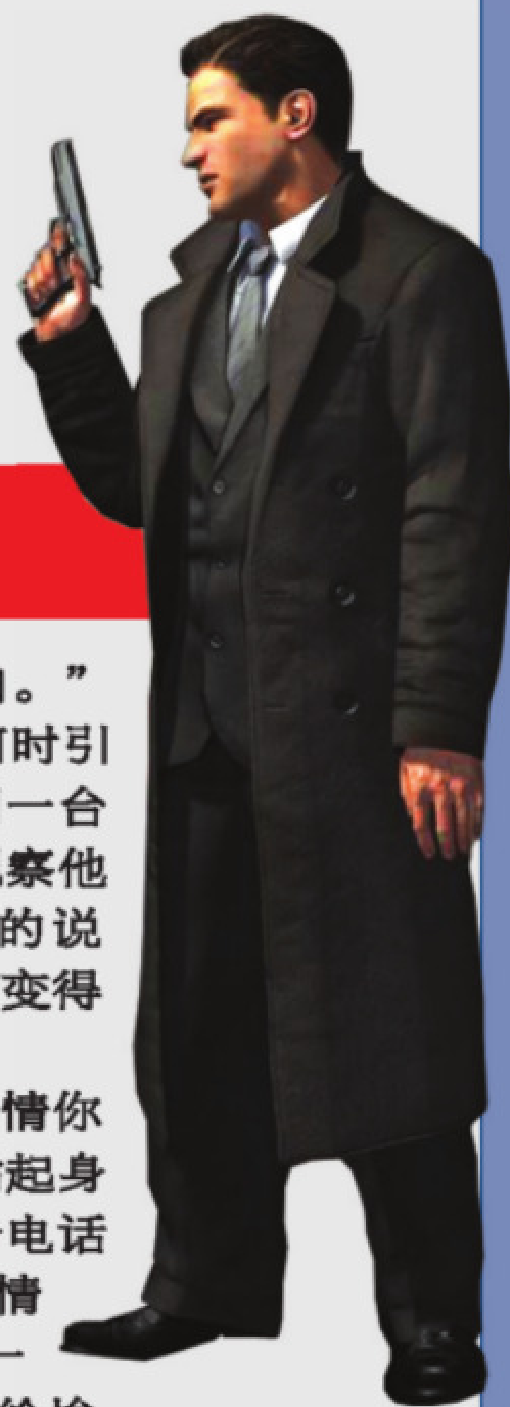
杂志收集

41：马耳他猎鹰酒吧的吧台上。

23：在下水道被污水浇过后，左边的岔路管道里。

22：跳进屠宰场的废物处理车间，在煤堆和垃圾箱中间的地上。

24：屠宰场穿过走廊右边的冷库到切割车间，在靠墙边桌子的附近。



MAFIA II 第十章 客房服务 (Room Service)

斯卡莱塔别墅，1951年6月15日

早晨接到埃迪打来的电话，让维托到乔的公寓会合。在乔的公寓外面见到探头探脑的马提，让维托隐隐地感到不安。

在屋里见到法尔科尼教父和埃迪，法尔科尼说：“我听说过你干掉卢卡的事情，谢谢你所做的一切。以前我们也知道卡莱门特家族算计着我们，而我们无法正面回应。现在他绑架并拷打我们的人，意味着对我们公然宣战，两个家族间的战争无法避免了。”

“所以我们要先下手为强，除掉卡莱门特……”维托接道。埃迪在一边点点头，对他的领悟力表示赞许，说道：“根据我们得到的情报，卡莱门特将在今天的帝国湾酒店举办一场宴会，他们家族的高层会出席，这是除掉他们的很好机会。”“哦，光天化日冲进城里最豪华的酒店，在华尔兹舞曲中干掉一群装备精良的家伙，是这样吗？”维托问道。乔一摆手说道：“别担心，我有个主意！”说着拿起一捆炸药放到了桌子上，埃迪立刻神色紧张的说道：“靠，乔，快把这东西拿走！”“别担心嘛，它很安全，我要按到这个钮才会……”埃迪连忙挡住他的手指，骂道：“你有毛病啊，赶快拿走！”乔大声笑了起来：“没想到你这么胆小。”


大家商量着如何处理卡莱门特家族的精英成员

维托说道：“明白了，我们用炸药摧毁这间豪华酒店，不觉得有点滥杀无辜么？”乔道：“别担心，这东西没那么大的破坏力，只能将一屋子的人炸成碎肉。”“可是我们怎么确定何时引爆它呢？”“我们利用一台清洁窗户的升降机来观察他们。”维托不无嘲讽的说道：“很奇怪，你也会变得这么聪明。”

“好了，剩下的事情你们研究。”法尔科尼站起身形，掏出纸签写下一个电话交给维托，说道：“事情完成后，我会给你们一点好东西，打这个电话给埃迪，祝你们好运。对了，这间酒吧今天开始停业，预防卡莱门特搞什么小动作。”

等他们走后，维托问乔：“门外的那小子是怎么回事？为什么他会在这里？”乔道：“你是说马提？你在想什么呢，我们需要这样一名司机，或是当炮灰的人。你为什么总是讨厌他？从小时候开始。”“我们现在不是玩小孩子的游戏，而是要对付全城具有势力的大家族，而你却带着一个小孩子。”“你刚开始做事的时候才多大？现在把话说得这么老气横秋。那孩子并不知道我们要做的事，他是一名好司机和跟班，如此而已。”维托无法说服他，只有叹气道：“好吧，乔，我只能跟你说，这不是一个好


换上清洁工的制服，按照喽啰的要求清洁地面

主意。”

驱车前往城南码头的帝国湾酒店，由于车上有炸弹，速度不宜过快，发生碰撞的话炸弹会爆掉。将汽车开进地下停车场，乔嘱咐马提守在车上，不要轻举妄动。卡莱门特家族的聚会定在第18层的会议室，在他们到达之前，维托和乔要前往洗衣房，换上清洁工的制服到楼上进行“打扫”。乔安排好的内应并没有将停车场的一号卷帘门打开，这时往左边走到二号门，工人正在往里面搬运货物，溜进洗衣房来到后面的一号门里，一名工人走了出来打开卷帘门，乔进来径直走到仓库，两人换上清洁工制服并粘上胡须。正要使用电梯前往18层时，一个喽啰要两人清洁地面，为了不暴露身份只有照做。这时看到亨利押着一个浑身是血的人上楼梯，将那个喽啰也招呼走了，并命令他们两个到楼上打扫房间。乘电梯到18层，有个家伙等在那里，跟着他前往会议室，里面有很多人，不要靠近他们以免暴露身份。

进到会议室，维托在桌下安装炸药，乔在窗户上割出一个小孔，将控制线埋在了地毯下面，然后两人一起清理地上的血迹。离开会议室，跟着乔爬三层楼梯，乔拿出两把限量版的柯尔特手枪，推门到天台发现有卡莱门特家族的喽啰，展开枪战清除他们，在上层有人拿汤姆森机枪，过去抢一支用。清完敌人后跑到天台边缘的平台，扳动开关将升降机升上来，捆绑里面的清洁工，两人乘升降机下到18层，抄起工具开始擦玻璃，观察片刻再乘升降机上去，不料炸弹提前爆炸。返回去察看，发现会议室里炸得面目全非，但教父卡莱门特命大没死，于是跳进会议室追杀他。


将升降机上的工人绑成了粽子

乘电梯下到停车场，发现马提被枪杀，维托担心的事终成现实。愤怒中驾车追赶逃逸的卡莱门特。前面是黑白两辆车，卡莱门特坐在前面的黑车里面，追上去将他射成马蜂窝，给马提报了仇。

把乔送回公寓，乔给埃迪打电话，埃迪让他不必为那孩子的死感到难过，只需付点安葬费就可以了，这句话狠狠的刺伤了乔的心，悲愤不平地和他争吵了起来，埃迪说：“不要和我说那些，那是你的安排，没有逼着你带着那孩子。”乔无言以对地放下电话，维托安慰他几句便开车回家。乔独自站在窗前，喝着闷酒，喃喃道：“对不起，孩子……”

睡觉中的维托被电话铃声吵醒，是孤星酒吧的老板打来的，说乔在酒吧喝了一宿，大醉酩酊的他一直嚷着马提的名字，挥舞着手枪不听任何的劝告，已经完全失去控制，希望维托在他伤害到他人，或有人报警之前将他带走。维托嘱咐老板不要再给乔任何的酒精饮料，然后穿上衣服驱车赶往酒吧。

找到烂醉如泥的乔，维托试图劝说他回家，没想到激动的乔一拍手枪，将那个好心的酒吧老板误杀了。维托将尸体拖到汽车的后备箱里，先将乔送回家，然后将汽车开到城北哈利的垃圾场，将车开进碾压机，跑上去扳动开关，它就连同尸体一起成为一堆废铁了。

杂志收集

25：酒店洗衣房一间小屋里的桌子上。

27：放完炸弹到楼梯间，往下走到16层，墙角地上。

26：升降机平台上。

48：维托家浴室的墙角。

MAFIA II 第十一章 我们的朋友（A Friend of Ours）

斯卡莱塔别墅，1951年7月27日

早晨起床听到门铃声，穿好衣服去开门，原来是老朋友亨利拜访。“很久不见，老朋友，我是来找你喝一杯的。”维托上车后，亨利说道：“想必你已经知道卡莱门特死了，这件事一定是法尔科尼家族干的，我猜测他们接下来会对付剩下的芬奇家族。”维托听了心念一动，雷欧是芬奇家族的人，也是他的好友和恩人，于是说道：“这事我很想听听。”

亨利继续说道：“好的，对于卡莱门特对你做的事情，我感到很抱歉，现在他已经罪有应得了，不是吗？卡莱门特家族完蛋了，现在我想为法尔科尼家族做点事情，希望你能帮忙美言几句。”“没问题，我和乔都会帮你的。”通过一番闲聊，得知亨利已经知道帝国湾酒店的事情是谁做的，因为那个死在停车场的马提以前曾和乔一起在弗雷迪酒吧出现过，不过三人有过出生入死的交情，他会对此事守口如瓶的。


维托将亨利介绍给埃迪，埃迪派亨利前去“关照”雷欧

来到马耳他猎鹰酒吧见到埃迪，得知乔刚离开，维托便将亨利介绍给他认识，埃迪对亨利说道：“想加入我们？很好，先告诉我点事情，卡莱门特和芬奇是怎么联手对付我们的？”亨利说道：“好的，此事我略知一二，我曾经和卢卡一道拜访过雷欧，卢卡曾经提到法尔科尼家族从事毒品生意的事情，我想他是想假芬奇家族的力量来对付法尔科尼家族。”埃迪道：“这个混蛋，他们自己干的就是毒品生意……看来，芬奇家族最近会有所行动了，我们必须先发制人了。雷欧不死，我们就会被干掉。”

“干掉雷欧？”维


维托和雷欧躲在衣柜里，被赶来的杀手亨利发现

托心里不由一紧。埃迪知道维托和雷欧的交情，说道："这件事我本不想让你参与，可我们还真的没有更合适的人选，现在，我想将这件事交给亨利来做，来证明他的能力。怎么样？亨利？"亨利答道："这么说，若我完成此事，你们就会接纳我？""当然，去关照雷欧吧！"埃迪给他肯定的答案，然后对维托说："我还是觉得你最好跟着亨利，让这件事圆满解决。我并不是让你亲自动手，而是让你望风照看，你觉得怎样？"维托一脸的忧郁，说道："对不起，我不能这么做，在监狱里的时候，雷欧像父亲一样的照顾我。""好吧，我理解你的处境，你也可以雇人来帮忙，因为我实在指望不上别人。"埃迪安慰他说道。

维托没有接受埃迪的任务，但对此事也不能置之不理，必须尽快的给雷欧报信。离开酒吧，在时限内赶到雷欧的别墅，直接撞开大门进去，下车跑进别墅。"法尔科尼想要你死，杀手正在路上，你得马上离开这儿！"维托气喘吁吁地说道。雷欧没有丝毫的慌乱，好整以暇地坐到椅子上，问道："为什么会这样？"维托解释道："因为法尔科尼听说芬奇要对付他，因为卡莱门特向芬奇说谎，说法尔科尼在从事毒品生意。"雷欧仍然慢悠悠地说道："说谎？法尔科尼做毒品生意的事情是大家都知道的，卡莱门特想要插手他的市场，所以才出手解决了他，现在他又把矛头指向了下我们。"

维托急促地在房间里走动着，不时望向窗外，说道："你怎么知道那么多？不管怎样，现在他们要赶来杀你了，我没有时间解释了，不要再说了，穿好衣服离开这儿！"就在雷欧准备换衣服的时候，亨利的车已经驶进了庭院。不能让亨利看到自己在这儿，可已经没有时间逃跑了，维托连忙和雷欧一起躲到了衣柜里。

"我不要和一个男人躲在一个柜子里，那样很不舒服。"雷欧抱怨着。"顾不上那么多了，你往那边挪点地方，他来了，闭嘴。"亨利闯进客厅，听到衣柜里嘀嘀咕咕的声音，于是打开了衣柜。"维托，你怎么在这儿？"亨利奇怪地问道。"是你的朋友？"雷欧问。"不，他只是来拿夹克穿。"维托无奈的答道。

亨利将两人让到屋子里，维托向他解释："亨利，雷欧是我的朋友，他曾经救过我的命，还帮我离开监狱……这就是我这么做的理由，你能理解么？"亨利回答："可以理解，但你也应该理解，如果我没有杀掉雷欧，法尔科尼会认为是我出卖了他，会派人杀掉我的。"维托说："亨利，我是你的朋友，我不会让这种事情发生，你知道的。""此事无关友情，维托，这是我的事业，我不能让他离开这里，必须得完成这个任务。如果你不想看，可以离开屋子，不用担心，我不会告诉任何人你曾出现在这里。"维托沉思不语，内心深陷纠结之中。雷欧拍拍他的肩头，表情凝重地说道："维托……谢谢你做的一切，我已经活得够久了，用你的性命来让我苟延残喘是不值得的，现在你离开吧！""不，雷欧，我们有办法的……""维托……离开！"雷欧沉声命令道。


亨利没有杀雷欧，让维托大喜过望

维托拖着沉重的脚步离开了房间，在走廊上，缓缓地从烟盒里掏出一支烟，握着打火机的手剧烈地颤抖着，久久不能将香烟点燃。他在一声枪响中闭上了眼睛，从前和老人相处的时光，一幕幕回映在眼前。

亨利从屋里走了出来，轻轻地对维托说道"你欠我一个人情，伙计。""什么？"维托望着他的背影回味着这句话，转过身去，屋里的雷欧正拿着一只酒杯，笑吟吟地说道："嘿，小子，想进来喝一杯吗？"

亨利和雷欧进行了协商，他放雷欧一条生路，雷欧离开这座城市，到别处颐养天年。现在维托得赶快将雷欧送走，庭院里有两辆汽车，随便开一辆将雷欧送到城北的火车站，或许会如他所说的，在明天的这个时候，他正坐在太阳伞下的长椅上喝着果汁饮料。


维托在家门口遇到哭泣的姐姐

在家门口遇到瑟缩哭泣的姐姐弗朗西斯科，她哭道："维托，我不知该怎么做才好，我不想回家，不想再看到他。""发生什么事了？慢慢说……""艾里克（Eric）总是参加聚会和酗酒，有时还和别的女人幽会……""我得杀了他……""不要，维托，不要伤害他，我是想让你劝劝他，他会听你的话。我知道他朋友有处屋子，他经常去那儿。""好的，等你心情好点就回家去，我现在就去找艾里克谈谈。""好的，请你千万不要伤害他，好吗？"

驱车前往河岸街（River Street），找到那幢公寓，在三楼房间看到一群男女在聚会，厨房里的艾里克正在和别的女人厮混，维托拎起一只酒瓶砸在了艾里克的脑袋上。格斗中将艾里克打倒在地，警告他道："记住我的话，再欺负我姐姐，我就会杀了你，明白吗？从现在开始你乖乖呆在家里，戒掉酒，戒掉毒品，想办法让我姐姐高兴，否则我再听到什么，就会切掉你的是非根。"然后对着屋里的众人喊道："聚会结束了，以后这里也不会举办什么聚会，除非希望我对你们做同样的事情，听到了吗？"说完扬长而去。

回到家里接到姐姐的电话，她说艾里克已经向她认错了，埋怨维托打了她丈夫，还让维托以后离他们夫妻远一些，真是费力不讨好啊。回卧室睡觉，没想到半夜有人纵火烧屋，维托狼狈地从卧室窗户跳出去，绕到屋后用拳脚击倒一名枪手，拾起手枪射杀附近的敌人，

在警察赶来之前冲到街上夺车逃跑。

摆脱通缉后来到乔的公寓，按了好多遍门铃才将他叫醒，进屋后向他讲述发生的事情，然后到衣柜前换上一套衣服，这时乔打了几通电话得到一些情报。两人上车后，乔向维托说明情况，那群烧屋子的人是爱尔兰人，为首的叫麦奇（Mickey），是奥尼尔的堂兄。

来到城西北的酒吧里，看到麦奇正在和手下商量怎么对付维托，看到维托出现在面前，这厮拔腿便逃，于是维托和留下的枪手展开战斗。杀到酒吧后面，看到麦奇驾驶汽车逃走，抢过一辆车追击，将他击杀后把乔送回家。现在的维托已经无处可回，乔让他先到马提的旧公寓对付一段时间。

杂志收集

29：在雷欧别墅的卧室旁边卫生间的竹箱上面。

47：在雷欧别墅的卧室门外的窗台上面。

28：艾里克家进门，走廊对面屋子的地上。

49：乔的公寓床边地上。

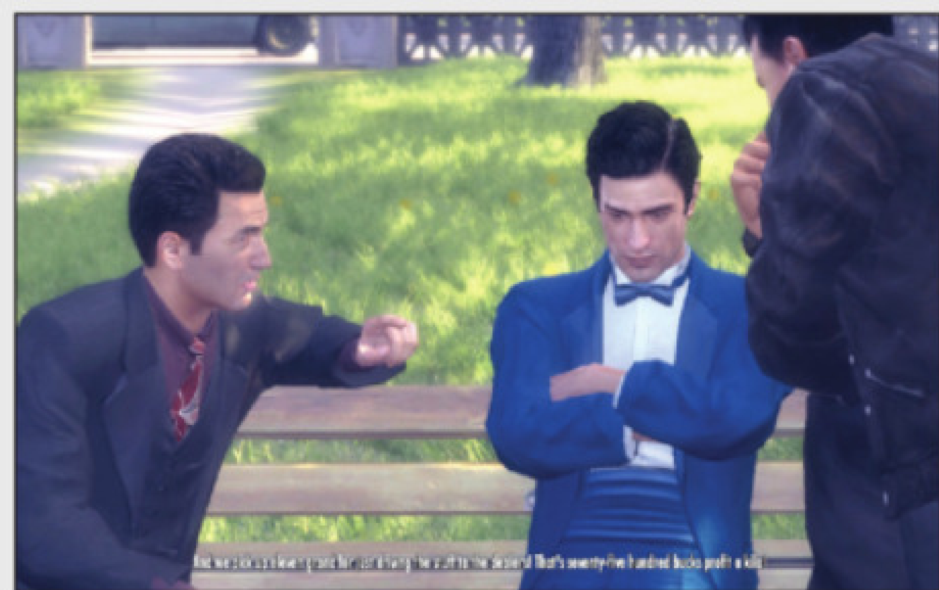
30：酒吧的角落地上。



MAFIA II 第十二章 海的礼物（Sea Gift）

马提的公寓，1951年9月22日

维托的住所被付之一炬，让他几乎倾家荡产，如今还惹上了警方的注意，处境比从前还要艰辛，想要咸鱼翻身，还须打拼一段时日。雷欧消失后再也没有半点消息，就连芬奇教父也不知道他的下落。当埃迪得知雷欧从城里消失后，将亨利吸纳了进来，现在维托和乔有了新的合作伙伴。



三位兄弟在林肯公园商量生财之道

亨利打来电话，说有桩大生意等着他们，想一起赚钱的话就到林肯公园找他。维托来到林肯公园与乔和亨利见面，亨利说：“经过调查法尔科尼的生意，确定他杀掉卡莱门特的原因，是因为卡莱门特也在插手毒品生意，和他们争夺客源。现在他还要动芬奇家族，也是为了发展毒品生意。所以我想，他能做的事情，我们为什么不能做呢？1千克的海洛因在法国价值2500美元，运到这里的费用是1000美元，我们可以卖到11000美元，中间的利润是7500美元。”

“如果我们去做，法尔科尼那边如何交代？”维托问。“他不会发现的，即使他知道了，也不过是分一杯羹罢了。”亨利道。“既然法尔科尼是全城最大的货源供应人，你又从哪里买货呢？”“我已经想到这点了，你们听说过唐人帮吗？他们从国外组织货源，我们买断他们的货，头一批货是10千克，价值35000美元。”“可我们又从哪里搞到那么多的钱？”“我认识一个放高利贷的犹太人，贷三万五，还四万五，应该没问题，这样最后我们每人还可以分到两万。”

维托的心里有些不安，说：“或许芬奇说得对，毒品是不祥的东西，会毁掉一个人。”亨利不以为然：“你想想那些吸毒的都是些什么人？游手好闲的混混，生意失败的可怜虫，是他们自己毁了他们的人生，我们不过是顺水推舟赚点钱花罢了。我已经在犹太区找好了下家，由他们负责终端销售，你们不必过分担心。”经过再三考虑，维托在乔的劝说下勉强加入了。



前去向老奸巨滑的犹太商人借贷

驱车前往城南码头见犹太人布鲁诺（Bruno），亨利向他提出贷款35000美元，一番讨价还价之后，亨利承诺在周末还55000美元，如果届时不还，每周增加10000美元的利息。临走的时候，这位老奸巨猾的犹太人还在微笑着对亨利说：“赖账的话，你的妻子会成为寡妇，你的孩子会没有父亲。你还要记住一点，这笔钱并不是我的，即便你杀了我，也免除不了你的债务。”

拿到钱后，驱车前往渔业公司的仓库，在院落里下车，跟着进到屋里见到唐人帮的王先生进行 交易，过程还算顺利，交钱拿货走人。不料刚走到院落里便被一群警察包围了，乔发现这些家伙都穿着名贵的皮鞋，亨利也马上意识到他们是伪装的警察，于是展开一场枪战。

在开始有辆汽车会冲过来爆炸，将来路给阻住了，从左边爬楼梯过天桥，进到屋子里穿出去是间大库房，清掉枪手杀到外面，有几辆汽车冲进院子，清掉增援的敌人，然后驾驶一辆汽车朝城西长青街（Evergreen Street）的仓库行驶，途中会有敌人追击，维托专注开车，由亨利和乔来解决追兵。赶到地点，和一帮黑人成功地进行了一笔交易，接下来三人继续出没在帝国湾的街头，为出货赚钱而奔波匆忙。



清除院落里出现的黑道人物

杂志收集

32：在交易前到渔业公司大院，院落右侧卷帘门前的地上。

31：在前去交易时，院落左侧的小巷角落的垃圾箱后面。

33：在拿到毒品后枪战时，过天桥后的屋子里。

MAFIA II 第十三章 龙隐虎现 (Exit The Dragon)

乔的公寓，1951年9月24日

维托正在乔的公寓里纵酒作乐，欢娱无边，这时亨利打来电话说遇到点麻烦，法尔科尼知道毒品交易的事，派埃迪找上了他，想要分一杯羹，金额是六万美元。真是狮子大开口，如数给他的话就无法还贷，后果非常严重，因此维托立刻叫上乔赶往林肯公园。

来到公园闻听前面传来惨叫声，一个人倒在血泊中，一群人正挥刀乱砍。举枪冲过去察看，地上的人正是亨利，两人开枪将那群人解决掉，看到地上的亨利血肉模糊，已经没了声气，身上的货款也被人抢走了。维托和乔悲愤万分，不知是哪方势力干的此事。就在此时，一辆轿车从两人身边掠过，里面坐着的赫然是唐人帮的王先生。两人连忙开车尾随过去，最后抵达红龙酒楼，进门先放倒两名喽啰，随后展开激烈的枪战，优先清除二楼包厢的枪手。穿过厨房来到后面的小庭院，上木梯到烟馆，这里烟雾缭绕，吸烟的人们恹恹欲睡。

乘电梯下去是一间仓库，杀出去到走廊，前面是一间加工车间，右边的小屋是弹药库，解决完里面埋伏的枪手，乘电梯继续下去找到王先生的办公室。乔用手枪抵住他的脑袋，维托问道："我们想知道，你为什么要杀我们的朋友？"王先生镇定地说道："我没得选择，因为你们的朋友是政府派来的卧底，我们在联邦毒品调查局的线人告诉我，亨利向他们提交了我们交易的情报。""你他妈的放屁！"乔难以相信王先生说的话。维托继续问道："我们的钱在哪里？""这里没钱，在哪里我不会告诉你。""不说的话，你的脑浆会涂满整个房间。"乔咬牙说道。"求之不得！"王先生面无表情地说，乔随后扣动了扳机。

事已至此，两人得在警察赶来之前迅速逃离，回车间找到楼梯间跑到街上，发现右边的路口堵满了警车和警察，只有冒着枪林弹雨往左边跑，抢一辆车逃离现场。为稳妥起见，在途中换下车牌，再将乔送回公寓。

"这笔交易简直是一场灾难！"维托点起一支烟，神色阴郁地说道："亨利死了，搞丢了布鲁诺的钱，还杀了唐人帮近半的人……如果他们认为我们是法尔科尼派来的话，这意味着将爆发一场战争。"乔咬牙说道："其他的事情不值一提，我们的当务之急是搞钱还给布鲁诺，否则我们都得死。"



王先生在乔的枪口下视死如归

杂志收集

34：红龙酒楼二层包厢左边末端的沙发上。

36：红龙酒楼后面烟馆，左边包厢的柜子上。

35：乘第一部电梯下去后，在车间旁边弹药库里的箱子上。

MAFIA II 第十四章 天堂的阶梯 (Stairway to Heaven)

牡蛎巷，1951年9月25日

第二天早晨，维托被乔的电话吵醒了，乔问："准备好了吗？"维托道："准备个屁，我正在睡觉！"乔吼道："赶快给我起床！如果今天没有赚到足够的钱，我们都会被布鲁诺干掉！"维托问："我们今天如何才能赚到55000美元呢？"乔道："我也不知道，不过我们能确定那笔钱不会自己跑到床上来的。我现在联系了埃迪，他那边有高额酬金的任务要做。"

穿好衣服下楼，乔已等在那里了。驱车前往绿地区（Greenfield）的橡树街，乔说受某些外城家族的委托要解决掉一个人，埃迪给了他一个信封，里面装着目标人的资料，必须在今天解决掉。首先要杀的是一位老人，据说他向联邦调查局出卖了自己的家族。维托担心目标人会受到联邦调查局的保护，这样做起来会很棘手，但乔说酬金很优厚，是值得冒险的，现在为了还高利贷，也不能挑肥拣瘦了。



和德里克一道镇压码头上参与罢工的工人

要杀的老人正在一幢屋子前给草坪浇水，乔上前便将他轰倒在地，随后两人驾车逃逸，摆脱三星通缉，再换辆车和换衣服解除悬赏状态。接下来前往城西北的金斯敦区，将乔送到地方后再前往城南码头找德里克，看看有什么活干。

德里克还在吃着牛排，说芬奇和法尔科尼最近准备谈判，把他的人手都借去当保镖了，现在他的人手严重不足，维托的到来让他如释重负。现在码头的工人正在闹罢工，已经持续了一周的时间，希望能帮忙处理此事，承诺事后给1000美元，维托正是急于用钱的时候，当然无法拒绝。

接过史蒂夫扔过来的霰弹枪，跟着德里克和史蒂夫前往仓库"谈判"，原来有个叫大约翰工人被掉落的货箱砸断了手臂，德里克无情地将他解雇了，这些工人正是为了这事闹罢工，希望老板德里克能够重新雇佣大约翰，让他能够养家糊口。德里克坚持自己的决定，不肯做分毫的让步，说道："那是他的问题，不是我的，如果你们不想找新的工作，在10分钟内立刻复工！维托你看到了吗？这些家伙只会呻吟和抱怨。"

维托正要跟着德里克离开仓库，一名老


维托这时才知道德里克和史蒂夫是杀父仇人

者在身后说道："维托？你是斯卡莱塔的儿子吧？你老爸经常提到你，你确实长得像他。可是，那家伙对你老爸做出那种事情后，你为何还要为那家伙卖命？"德里克快步上前阻止道："闭上你的臭嘴！"然后对维托说："别听他说谎，快走吧。"工人文尼（Vinnie）说道："说谎？是那家伙杀了你父亲，维托。"维托闻言把枪口对准了德里克，文尼继续说道："你老爸是在那晚淹死的！我们看到他跟着史蒂夫离开了，当史蒂夫回来的时候，他浑身湿透，而你老爸已经淹死了。"维托质问德里克道："你对我老爸做了什么？""你相信谁的话？我们已经相处这么久了，现在你却相信那些即将丢掉饭碗的工人？维托，好好掂量这件事。"德里克辩解道。维托质问史蒂夫："为什么你的身体是湿的？是为了游过去救他吗？"史蒂夫不屑地说道："是因为他不肯老实地呆在水底下，所以……""闭嘴混蛋！"德里克朝他骂道，然后对维托说："维托，你曾经发近誓，对家族的忠诚超越对自己的家庭！""这些鬼话还是去跟我妈妈说去吧。"德里克在史蒂夫的掩护下退出仓库，嘴里嚷道："维托，你做的事情让我太失望了！"维托低声道："我会做更多让你失望的事，德里克。"

在德里克逃走后，维托和文尼一道清除院落里的枪手，在仓库门口附近射杀史蒂夫。进入仓库大门会关闭，陷入敌人的包围，这时呆在下面很危险，迅速跑上楼梯找掩体躲避，优先射杀二层掩体后面扔燃烧瓶的敌人。


担心乔的安危，维托到酒吧向埃迪打探他的下落

将德里克及所有枪手清除后，进入德里克的办公室，从桌上拿到两万多美元，如果身上的钱仍然不够27500，就需要将钱赚足。赚钱的方法有多样，抢劫武器店或服装店都可以，也可以偷车开到哈利的垃圾场去卖掉。武器店的钱多，只是老板手里有枪，下手要快。

赚够钱后赶奔乔的公寓，发现乔不在家，等了两小时后，乔仍未回来，维托开始为乔担心，是不是发生了什么意外呢？6小时以后，维托离开了乔的公寓，准备去找埃迪问问。

在马耳他猎鹰酒吧见到埃迪，他说亨利死了，在光天化日之下倒在了唐人帮的刀斧之下。维托故作惊讶的询问详情，埃迪推测亨利不是一个人和唐人帮做的交易，因为在他死后，有人在唐人帮大开杀戒，这件事已经惊动芬奇家族，他们正着手调查这桩毒品交易的内幕，如不尽快解决，法尔科尼家族也容易受到牵连。

离开酒吧，维托前往朱塞佩的店铺打听消息，得知乔今天来他的店想要找活干，结果被一群人带往莫娜利萨餐厅（Mona Lisa），芬奇教父想要找他谈话。维托感觉到势态严重，得赶快到酒吧找乔。

来到莫娜利萨餐厅，维托被几名喽啰敲昏了，醒来发现自己和乔一起吊在建筑工地里，这时芬奇瞧了过来，笑道："一对快乐的小伙伴终于到齐了！欢迎你，维托。"维托对他道："怎么回事？你没有理由这样对我们。""没理由吗？你帮助雷欧逃离帝国湾，和唐人帮的人交易毒品，然后又血洗红龙酒楼，现在那帮疯子扬言要杀掉我，很多事情都被你们搞得一团糟。现在告诉我，我应该怎么对付你们？我洗耳恭听。"维托道："芬奇先生，但请相信我，我和乔真的什么也没做。""那真是太遗憾了！"芬奇听完转身就走，随后过来一名喽啰挥拳将维托打昏。



醒来后，维托和乔一起弄断了头顶的铁管，解开手上的绳索。乔击倒一名近身的喽啰，维托跑过去拾枪。这一层共有三名枪手，都可以从背后偷袭暗杀。下楼后跟着乔走，观察他的动作，躲避时意味着前边有人。一路清除枪手，找楼梯下去。在楼梯上躲着几名枪手，要小心应付。

爬过脚手架往右边清敌，由楼梯下到大厅，在箱子上有手雷可拿，将它扔下去轰，然后慢慢肃清大厅里的伏兵。逃出大楼，发现乔右腿的枪伤很严重，驱车将他送往医生艾尔·格列柯的家治疗。医生说唐尼（那个会计师的保镖）已经躺在这里了，以后不能站立行走了，而乔的伤势比他好多了，但也许下次不会这么幸运。维托拿到乔身上的另一半钱，这时如果金钱没有凑够55000美元，需要再去抢劫补足，然后再去还高利贷。

布鲁诺对亨利的事早有耳闻，以为维托是来延长还贷期限的，看到维托带来的钱，他多少有些意外。他品尝着杯里的咖啡，说道："现在整座城市乱成了一锅粥，红龙酒楼的血案发生后，唐人帮以为是意大利人干的，便找芬奇家族复仇。这件事是否和你借的钱有关呢？""对不起，布鲁诺，此事和你无关，无可奉告。""好吧，我还不知道你的名字。""维托·斯卡莱塔。"维托这时站起身来往门外走去。身后的布鲁诺轻轻说道："我曾经认识斯卡莱塔，我必须得承认，你的信用比他好得多，他总是靠他可怜的妻子来还债。"维托听了身形一滞，原来布鲁诺是当年借钱给老爸的债主。布鲁诺圆形眼镜后面的那双眼睛闪过狡黠的光芒，嘿笑着继续说道："你看起来似乎有点不爽，可是，我并没有强迫他向我借钱，就像我也没强迫你一样。如果你任何时候需要借钱，欢迎再来找我。"

杂志收集

44：在建筑工地开始的那一层往前走，右侧边缘的角落里。

37：下几层楼梯后，需要攀爬脚手架的时候，旁边木台上面。

38：爬过脚手架后，一直往右边走，在墙边的地上。

MAFIA II 第十五章 荆棘满路 (Per Aspera Ad Astra)

牡蛎巷，1951年9月26日

牡蛎巷的公寓里，维托不能成眠，一边吸着烟，一边翻看着相册。想起最近发生的事情，愁绪百结，不知会如何收场。法尔科尼、唐人帮和芬奇都变成了敌人，自己如同深陷一个巨大的泥潭难以自拔，何时才能摆脱这种困境呢？他经常梦到钞票、汽车、豪宅、女人、尊重，还有自由，可最后的结局都是在监狱里面对恐惧和朋友的鲜血。他尽力的逃避它，却总是无处逃遁。他想，或许梦境成为现实只是时间的问题。

早上被电话铃声吵醒，是埃迪打来的，说法尔科尼想要在天文馆见他。穿戴整齐离开家门，外面的雨仍在潇潇地下着。行到路边被身穿黑色风衣的家伙拦住，维托在枪口的逼迫下钻进一辆车子，对面坐着的居然是雷欧。维托奇怪的问道：“嘿，老人家，怎么回来啦？”“坐下说话，快！”雷欧沉声命令道。



重返帝国湾的雷欧，厉声斥责维托和乔做下的蠢事

在维托的身边坐着一位始终带着笑意的人，他是雷欧的朋友楚先生，也是唐人帮的大老板。脸色阴沉的雷欧对维托大发雷霆：“没想到你会做出这种事情，因为你的那笔交易，我们家族和楚先生的人都死伤过半，现在联邦调查局也开始介入，搞不好我们每个人都得完蛋，这一切都是因为你。如果不是我的关照，你早已死了八百次了。你和那个亨利在唐人街干的什么好事？你知道亨利是什么人吗？他是联邦调查局派来的卧底，所以调查局会对法尔科尼下手，所以楚先生的人杀了他……但我不会忘记我的朋友，你曾经救过我，现在我来救你，给你一个解决此事的机会，你必须除掉法尔科尼，这样对我们大家都是好事。”

“如果我拒绝呢？”“你会死，芬奇和楚先生都会要你死，还有法尔科尼会放过你吗？你居然推荐一个联邦调查局的卧底给他们！那样的话，你只有死路一条。”维托无奈地叹口气，问：“什么时候？”“现在，夜长梦多，联邦调查局的人随时都可能找上门来，因为法尔科尼知道我们很多事情。现在他在天文馆等你，记住，小子，这是你最后的机会。”

下了雷欧的车，找辆车赶往天文馆。在门口被两名喽啰拦住，他们要下维托的枪，维托掏枪便将他们放倒了，旋即和大量的枪手展开战斗。清掉平台上的枪手，上楼梯沿着外围的弧形通道清理，往右到楼梯间，注意上面的穹顶有敌人。沿楼梯上去到天台，清掉几名枪手进到前面放有望远镜的穹顶房间。

往右边的楼梯下去到展厅，立刻寻找掩体藏身，前面的伏兵很多。往前到售票大厅，推门进入球幕放映厅，法尔科尼和一群手下等在这里，他说道：“喔，他们派你来了，是不是告诉你，干掉我就万事大吉？你认为他们会让你安全离开吗？像你这样的傻瓜从来就不会审时度势，而你的朋友却懂得。乔，我说得对吧？”就在这时，一支手枪抵住了维托的太阳穴，握枪的是乔。



维托开枪处决了法尔科尼

法尔科尼继续说道：“忠诚是一件可笑的事情，维托。在生意场上没有友谊这种东西，你的老朋友雷欧在监狱里没有教过你吗？哈哈。你不过是一只让人随意摆弄的小卒，从来都是，什么时候你才能清醒的认识到这一点？你以为我会出卖其他的家族吗？是他们在利用你，就像卡莱门特利用你，就像我利用你，就像那个该死的联邦探员利用你。你居然把一个卧底引荐进来，把事情搞得一团糟，现在是你付出代价的时候了。乔，现在动手！”

维托低声对乔说道：“你若想动手，早就动了。”乔打开了枪上的保险，轻声道：“维托，让我们一起射死那个狗杂种，数到三。”“一！”“二！”两人几乎同时行动，朝仍然振振有词的法尔科尼射击。

随着枪声响起，大批枪手从各个门径冲了进来，躲到坐席后面应战，随时观察小地图上的提示，避免被身后出现的敌人偷袭。清除所有的枪手后，维托走到浑身血迹，一息尚存的法尔科尼面前说道：“你知道的，这十年来，我所做的事情就是杀人，为了我的国家杀人，为了我的家族杀人，几乎杀了所有妨碍我的人。现在，我为了自己杀人。”他一边说着，一边朝地上的法尔科尼开枪，最后一枪射中他的脑袋，一朵妖艳的血花在空中绽放。

维托和乔朝外面走去，乔说道：“我知道你会来这里的，所以来帮你。那家伙给了我一些承诺，只要我解决掉你，他会让我做家族的角头，手下会有一帮小弟，还有很多我以前做梦才能想到的东西。”“那你为何没有照做呢？“你不是还欠我一些钱没还嘛……”

两人说笑着步出天文馆，外面黑压压地站了一大片的人，每个人的脸上都冷漠肃穆。“解决了？”雷欧问道。“解决了！”维托答道，两人走下石阶。雷欧说道：“很好，让我们一起庆祝一下！维托过来和我坐一辆，我们还有很多话要说。”当维托坐进汽车的时候，感觉到些许的不对劲，对面有个壮汉正虎视眈眈地望着他。这时，前面乔所乘的汽车拐进了一条小路，维托连忙问道：“怎么回事？他们要把乔带到哪里？”

雷欧满脸阴郁地沉默了半顷，缓缓说道：“对不起，孩子，我们保不住乔。”维托听完，立刻意识到将要发生什么，心头如同压上了一座大山。这十年来，他不断的失去——爸爸、妈妈、姐姐、房子，还有自由。现在，连最亲密的朋友也要失去了！

窗外的雨，仍潇潇的下着……

杂志收集

45：进入天文馆内部，有处段下行楼梯被挡住，下到底部在角落。

39：望远镜房间门外附近的天台角落。

43：天文馆的望远镜附近墙角地面。

42：在球幕放映厅中央的放映机旁边地上。

Disciples
.dat Akella Strategy First

《圣战群英传Ⅲ——复兴》战役攻略

■江苏 王念忠

良品 总评 7.4

大众软件游戏分级 POPSOFT 推荐级

制作	.dat	
发行	Akella	
类型	回合制策略	
语种	英文	
游戏性 Gameplay		7.0
上手精通 Difficulty		7.5
画面 Graphics		8.0
音效 Sound		7.5
创新 Creativity		7.0
剧情 Story		8.0

为什么要玩这款游戏

1999年，《圣战群英传》（又称“信徒”）初代面世，凭借其独特的兵种转职系统，此部作品立即成为一款与《英雄无敌》系列分庭抗礼的经典回合制策略游戏。“圣战”十年，再出新作。三代的哥特画风很讨人喜欢，游戏拥有十分出色的美工，不论是圣洁的精灵还是堕落的恶魔，模型刻画得惟妙惟肖。本作摒弃了初代与二代的固定位置战斗系统，学习了《英雄无敌V》的六角格系统，提升了操控空间。同时，游戏的核心——兵种转职系统得以保留，使玩家体验到与《英雄无敌》系列截然不同的乐趣。游戏的世界观丰富完整，剧情也很值得寻味。不过，本作的战役流程较为冗长，正如官方游戏手册所说，“通关至少需要50小时”，如果你有大把的时间需要消磨，这款游戏将是绝佳的时间杀手。

DISCIPLES III 人类帝国战役

第一章 陨落之星

情节概述：

帝国衰败，由于精灵的长驱直入，版图四分五裂。然而就在此时，一颗炽热的陨星划过夜空，这预示着新的改变。帝国忠诚的骑士——皇家卫队长兰博特，遵循皇帝梅德拉的派遣，带领了一支可靠的部队去探明陨星的真相。兰博特找到了随陨星而降的神使爱娜儿，带着她返回的途中，遭到审判官法雷的拦截。

主线任务：

1.向当地人询问陨星坠落之地。

2.兰博特必须到达陨星坠落处。

支线任务：

1.解救绿肤族营地中的村民。

简要流程：

向南走，询问一个农民陨星的位置。询问后目的地的战争迷雾打开。一路上清理野怪，升到2级时优先点出技能盘下方的领导力技能。此时可以多带一个兵，建议回主城雇佣神学士，提高队伍的回复能力。在前往陨星的路上会遇到一个农民，让你去铲除地精营地（触发支线任务）。此任务需要面对两个强力巨魔（2100点HP），建议在地图下方的魔法卷轴商店买一些召唤卷轴，用召唤兽扛住伤害。任务奖励为帝国卫士护胫（+6敏，+10水抗，+10%心抗）。

英雄升到5级时，建议走直线点出技能盘最上方的第二个领导力，并雇用特殊单位泰坦来充当肉盾。从地图边缘会不断地出现精灵小队，骚扰矿点，但是队伍规模不大，面对17级以上的矿点守卫，他们并没有胜算。多多利用召唤技能来牵制住精灵部队。在地

图右下角，打败暴徒等杂兵即可得到宝物行军胸甲（+6力量、+4敏捷、+15%火抗）。找到爱娜儿后，返回主城遭到法雷拦截。由于强力奶妈爱娜儿加入，战斗并不困难。

游戏中每一关的等级上限为关卡数×5，除了药水之外的物品均会继承。关卡结束前，不妨把所有剩余金钱换成装备或卷轴，下一关将得到充裕的开局资金。

第二章 审判官之乱

情节概述：

爱娜儿会见国王之后，国王立即宣称爱娜儿负有神的使命，并任命兰博特继续保护爱娜儿。由于神权的出现导致了教权的削弱，审判庭对爱娜儿虎视眈眈。在护送爱娜儿前往任务地点的途中，爱娜儿被审判官绑架。兰博特成功救出爱娜儿，并杀死了最高审判长乔恩四世，审判官之乱暂且平定。

主线任务：

1.找寻通往北部山区的道路。

2.造访乔恩四世的公馆。

支线任务：

1.帮助斯特格通纳的住民抵御强盗们的进攻。

简要流程：

先往北走攻下福朗德堡，向东走，遭到强盗袭击，战斗结束后触发支线任务。继续向东走，在一片废墟的村庄中找到农民，强盗营地的地图迷雾打开。杀死强盗之后，得到支线任务奖励：命运大剑（+10力量、+4敏捷、+2主动）。


解救被俘虏的爱娜儿

在刚过被毁的村庄时，审判庭的公使现身，邀请主角前往最高审判长乔恩四世的公馆“做客”。与爱娜儿在一个中立城镇分开后，可以利用空当多雇佣一个单位。身后那个中立城镇是可以直接占领的。地图3点方向有训练营地，可以让新兵立即转职，英雄也可以训练到关卡最大等级。在10级时，尽量点出旋风斩和变形这两项核心技能。前者在技能盘的左上角，是全游戏最强的物理技能，后者在右下角，可以把敌方单体变成低属性的农民。

来到地图正北方的古庄园，乔恩四世期望通过谈判来把爱娜儿搞到手，主角显然不让。返回中立城池，发现爱娜儿被审判庭的人绑架，于是再次前往乔恩四世的庄园与之理论。根据线索来到地图左上角，连续战斗两场，绑架爱娜儿的前审判长塞巴斯蒂安狼狈而逃。最后前往地图最右上角，乔恩四世露出残暴原型，与之开战。审判长并不强，一个普通攻击加上旋风斩就跪了……

第三章 找寻出路

情节概述：

兰博特向东而行，接近了山脊地带。山脚下的森林里散布着敌对的精灵，但只有穿过精灵的森林才能达到目的地——圣母大教堂。

主线任务：

1.造访阿特恩，以了解周边地区的情况。

2.寻找一个熟悉山路的猎人。

3.摧毁精灵强盗的据点。

支线任务：

1.摧毁巨魔的营地。

简要流程：

来到阿特恩城，被误认为是来支援的皇家军队，继续向南，遇到一个炼金术士小屋。从这一关开始，炼金术士小屋开始兜售各种永恒药水了，一瓶都不要错过！注意药水要在部队界面使用，在属性界面不可使用。

向东行进，斯坦福察觉到有人埋伏，果不其然，没走两步就被兽人包围（触发支线任务）。敌人有几批巨魔，最后一战里还有只绿龙（全屏137火系攻击，1950点HP，抗性一般），有2至3个群加牧师（女先知）即可无伤击杀。支线任务奖励为忠诚护肩（+9力量、+6敏捷、+30%火抗）。在地图右侧发现第二家炼金术士小屋，往前没走两步，在地图边缘2点钟位置发现猎人的家。

主角到达的时候，恰好碰到精灵强盗威胁猎人与之合作抢劫商队，否则杀光整个村子。答应猎人帮他把精灵败类屠光，向北行军，攻破精灵强盗的主城。破城之后，回到猎人那里，猎人指出穿越森林的隐秘通道，前往该处即可过关。


兰博特15级推荐技能加点方式

第四章 对立

情节概述：

兰博特的部队越过山区，深入到了精灵的领地中。由于天高皇帝远，帝国的物资已经无法输送到前线，兰博特一行必须到达溪流郡，在那里进行补给，然后前往高山氏族的领地。距离目的地圣母大教堂的路，看起来还很远。

主线任务：

1.到达边境的城镇。

2.穿过高山氏族领地的边境。

支线任务：

1.追踪村庄里的狼人。

2.消灭诅咒这片土地的巫师。

3.找回被窃的物资。

简要流程：

从本关开始，所有兵种解锁。如果按照领导力优先方式加技能点，则领导力也达到了上限7，可以开始布置自己的终极军队了。

这里给出推荐的队伍配置：白袍法师×3，女先知×1，信仰守护者或神圣复仇者×2。这一关有大量的物理免疫的狼人，因此白袍法师选择多带一些。

关卡伊始发生灵异事件，不断地有狼人从路边悄无声息地经过。来到雷蒙德指挥官这里，触发杀死狼人的支线任务。顺着石板路往北走，在最北面的岔路口往右走，在一处属于亡灵的矿山前，狼人终于现出了原形。用法师+卷轴将其轰杀至渣。或者把它变形变成农民，就可以用物理攻击造成伤害了。


遇到一只凶残的红龙

向西行军攻下索格安，然后来到地图正下方，遇到农民NPC，突然冲出来大量狼人。杀光狼人后与农民对话，触发支线任务。此时继续往东走，杀死一只狼人后，会找到宝物指挥之法球（+10主动、+3战场移动力）。之后去高塔杀巫师，战斗时需要注意巫妖女王，攻击力很高，及时把她变成农民。胜利后，获得奖励圣父十字剑（+15力量、+6敏捷、+4主动）。

精灵主城位于地图最左下角，待到有一定兵力时，即可选择攻下它。然后走到溪流郡，镇长要求杀绿皮族，才肯给予补给（触发支线任务）。清理三处地精营地，获得任务奖励皇家卫士手套（+6力量、+6敏捷、+25%气抗）。最后来到地图最右上角，迎战本关的Boss——黑龙（200点火属性攻击、3000点HP）。Boss战并无难度，队伍中有两个女先知即可“中和”黑龙的伤害。

第五章 暴风雪

情节概述：

兰博特等人踏入高山地区，此处山峦刺入云霄，峭壁披挂着厚重的冰川。昔日这里是高山氏族的领地，但为了躲避精灵的入侵，矮人们离开了。如今只剩下暴风雪迎接着这群陌生的客人。目的地就要到了，但是兰博特对于爱娜儿的真正使命，却仍旧全都无从知晓。正当爱娜儿利用祭坛获取神力之时，诅咒军团突然杀出。

主线任务：

1.找到高山氏族的古代神殿。

2.逃脱军团部队的追袭。

支线任务：

1.解放矮人的据点。

简要流程：

开局往北走是死路，但能占领两个资源点。从主城往东北方向走，遇到一名叫做布鲁姆的矮人。蛰伏数年之后，矮人决定夺回自己的领土（触发支线任务）。一路向北，打败两队绿皮族，再回去找布鲁姆，得到任务奖励天国之靴（+15灵巧、+4主动、+30土抗）。


全法系的奇葩阵容，近战全用英雄扛住

诅咒军团的主城位于地图最右下角，待兵甲充足之时前往讨伐。从地图正中央的一座城池一路向北走，可以找到一条蛰伏在矿点旁的黑龙（非任务目标），杀死后获得信赖之法球（+5耐力、+5护甲、+1掩护点数）。屠龙之后前往本关的任务地点，半路上遇到一个矮人，没说几句话扔给兰博特一件圣骑之盔就走了。地图右上角有一只59级的骨龙，死亡系伤害，稍弱于黑龙。最后来到祭坛，被诅咒军团包围。杀死3波敌人后，身后的路被崩塌的岩石堵死，只能继续向西走。一路清理前来堵截的诅咒军团，走到地图最左上角，进入人类帝国战役的最后一关。

第六章 战争边缘

情节概述：

诅咒军团不曾染指帝国的土地已经有好些年头了，现如今却出其不意地袭击了兰博特的部队，截断了他们同主营的联系。峡谷深处，众人发现一座神庙，爱娜儿试图利用它打开传送口，却招来更多的诅咒军团，自己也落入了他们手中。

主线任务：

1.冲出被毁的神殿。

支线任务：

1.取得魔井中的水。

2.将戒指带到精灵那颗橡树前。

简要流程：

人类帝国的最后一关，难度并不大。如果采用全力量属性加点方式，并买齐所有永恒力量药水，英雄攻击力将达到700+，护甲加到99的话，敌人物理攻击只能造成1~2点伤害，实在是无敌的存在。开局7格兵已经带满了，主城孔法吉虽然与部队隔开了，但是仍能够建造建筑，提供转职支持。

开始时碰到一老叟，态度生硬地要求兰博特帮他去打水。井的位置非常近，也就不出一个屏幕的距离，这老头真懒啊。不料，靠近井的时候遇到敌人（两只魔像），摆平之后兰博特找老头理论。那老头塞给兰博特一瓶复活药水就仓皇逃掉了。顺着单一的道路前进，遇到巫妖女王阿朵蜜尔。她本是守护峡谷的精灵，由于曾许下守护的誓言，灵魂永久束缚于此。答应帮她解除誓言的束缚，获得一枚任务戒指。

路上遇到一座中立城池（位于孔法吉正北方），此时最好不要轻举妄动，里面有5只蛇妖，攻击极高，待回头有实力再打。诅咒军团主城位于地图3点钟位置，兵种转职完毕后去端了它。带着戒指前往地图最右下角，


在这座圆塔里找到骗人的老叟

靠近那里的橡树即可完成亡灵女士的托付。把戒指还给亡灵女士，道路打通。进入地图北方区域，发现大量亡灵，疑为刚才的老骗子所为。最后来到地图右上角的圆塔前，老头现出原形，原来是魔鬼使徒。打赢后获得项链霜华之护符（+5力量、+10护甲）。

最后抵达神殿，与大批诅咒军团战斗。最终战敌人数目极多，搬出了诅咒军团全部的中高级兵种，但这一切在兰博特的旋风斩面前都是浮云。旋风斩！再斩！继续斩！最后一斩！帝国战役就结束了。



第一章 野性之地

情节概述：

千年之神贝斯里森渴望获得自由，利用神使爱娜儿的强大能量，他可以摧毁自己的镣铐。正如帝国战役结尾，贝斯里森的忠诚的奴仆——哈赫斯成功抓住了爱娜儿，然而，古老的强大力量扭曲了空间，将诅咒军团的部队移送到了精灵领地的深处。如今诅咒军团的零星部队面临着成百上千的精灵的包围。

主线任务：

1.攻下恶魔都城的遗迹。

2.占领5座火焰魔法之源。

支线任务：

1.到精灵的村落中去找寻那件宝物。

简要流程：

在哈赫斯的属性加点方面，仍然推荐只加力量，其他属性用药水弥补。诅咒军团没有医疗兵种，但实力并不弱，其强势在于英雄和单位都具有控制技能，有团控技能后根本不需要回复。

第一关地图不大，开始时左上角的亡灵巫师暂时打不过，向右走。遇到3个地精，叫嚣着跑过来声称要把哈赫斯一行赶出地精的领地，还之以颜色。来到主城前，与地精和兽人战斗，前期兵少，注意走位并平均分摊伤害。占领主城后，贝斯里森称主城下面有传送门，开启需要占领5座火焰魔法资源点。这5处资源点有4处在地图上标了出来，一一前去占领。还有一处就在主城门前，无需占领。


前期魔怪很好用

前期兵种建议：带一些特殊近战兵种魔怪，其攻击力和移动力都较高，再带一两个魔女，多多利用她的变形技能。只要敌人不是魔免单位，被变形之后就只能任玩家鱼肉了。访问距离主城不远的一座古旧地牢，魔下的恶魔法师察觉到奇异的力量。进入战斗，里面有狼人和死神，及时将其变形。胜利后触发寻宝的支线任务。攻占地图1点钟位置的中立城池，即可获得魔月护肩（+6力量、+4敏捷、+25%火抗）。之后占领全部4个资源点就过关了，但要注意行动速度要快，否则经过15回合，矿点守护者会自动转职到17级。

第二章 龙之心

情节概述：

激活传送口的准备工作并不充分，故而通向贝斯里森所在的道路并未打通。绿皮族的萨满告诉哈赫斯，欲开启传送门，还需屠龙并挖出龙心。哈赫斯顺利杀死绿龙，正当诅咒军团的部队被精灵层层包围之时，传送口顺利开启，诅咒军团在一道闪光中消失了踪迹。

主线任务：

1.寻找萨满的营地。

2.到别的绿肤族营地中去寻找萨满。

3.屠龙，并将龙之心交给萨满。

4.在萨满打开传送口之前守住城堡。

支线任务：

1.杀死叛逃的巫师。

简要流程：

本关的推荐队伍配置为女妖×3、魔怪×2。英雄10级之前尽量点出麻痹技能，由于这一技能是无视魔法免疫的，资源点守卫、主城守护使、高等级龙Boss全都会丝毫动弹不得，任凭玩家宰割。

开局先去找萨满，会遇到阻拦，把巨魔和兽人通通变成魔童。由于过于冲动，要找的萨满在混战中全部被诅咒军团杀光了。哈赫斯大怒，下令立即前往下一个兽人营地。来到下一个营地，审判官们突然出现，先手杀死了萨满，看来哈赫斯的计划已经被审判庭掌握。在第三处营地，终于找到了萨满，得知想开传送口还需要杀死绿龙，并取得它的心。继续向南，在地图正下方发现精灵主城，守城的只有守护使一人，这时可以再次体验麻痹技能的强大。来到地图左下角，触发杀死叛逃的巫师的任务。战斗时需要注意魔神，这是诅咒军团的终极支援系单位，唯一的范围物理攻击兵种。合理利用变形和麻痹，敌人不会有太多机会攻击的。胜利后获得朱手套（+6力量、+6敏捷、+15%气抗）。

利用麻痹技能轻松杀龙，拿到龙心后，回到第三处兽人营地，迎战塞巴斯蒂安。战斗时优先把魔法师变形，因为诅咒军团气抗普遍较低。最后把萨满带到主城旁的传送口，此时3个精灵部队从3个方向包夹而来。西面一波极强，谨慎应对，不管是否与敌人交战，守城5回合即可过关。


挺幽默的兽人，可惜活不长了

第三章 突破封锁

情节概述：

哈赫斯见爱娜儿奄奄一息，便用活人祭火来“医治”爱娜儿。爱娜儿暂时有所好转，但是不多会儿，魔火就要从爱娜儿身体里蹿出来，哈赫斯迫不及待地想要离开精灵的地盘，把爱娜儿献给主人贝斯里森。

主线任务：

1.占领人类城堡的遗迹。
2.杀死指定的生物。
3.收集2000火之法力。
4.离开精灵联盟的领地。

支线任务：

1.消灭所有的龙。
2.消灭战斗大师的部队。

简要流程：


哈赫斯14级推荐技能加点方式

从本关开始，诅咒的核心兵种——魅魔和梦魇解锁，他们的激转和傀化技能，可谓谁用谁知道。占领主城后，出现3条绿龙，战斗时务必每一回合都给龙加上麻痹，否则150点HP的初级法师会被龙的火焰吐息瞬秒。实在打不过的话，就把攻击卷轴全部甩到它们脸上。屠龙之后，女妖送来永恒耐力药水。地图3点钟位置，打败巫妖女王会获得幽暗护胫（+6敏捷、+2护甲、+10%水抗）。巫妖女王身后的坟墓几乎可以使全员升级，不要错过。

在法系兵种选择方面，若选择梦魇路线，前期会比较艰难，不过一旦拥有范围麻痹的傀化技能，战局就会一边倒；如果选择魅魔，前期会比较舒服，因为初阶的魔女也拥有控制技能，但缺点在于无法控制魔免单位。英雄15级前点出拼死一击技能，后期让法师进行控制，自己转而利用拼死一击进行伤害输出。

来到地图正上方，触发消灭战斗大师的任务。过桥时，遇到战斗大师，轻松将其击溃。最后来到地图最左上角，遇到小股精灵部队阻扰，此时部队已然成型，即使点按自动战斗也可轻松过关。

第四章 灵魂觉醒

情节概述：

魔火与神使的身体并不相容，爱娜儿的生命力时时刻刻都在加速流逝。哈赫斯四处寻找治愈爱娜儿的方法，因为贝斯里森需要的是活的神使，而非死的。为了挽救爱娜儿，哈赫斯找到了伟大的森林守护者，在其指引之下，哈赫斯喝下魔井之水，恢复了记忆。

主线任务：

1.向这片土地的住民问出治愈神使的办法。
2.抓回逃跑的兽人。
3.找到德鲁伊，并强迫他医治天使。

支线任务：

1.掠夺矮人的矿山。
2.找到莱蒙尼的部队。
3.杀死占据这片地区的亡灵领袖。
4.调查路上所有的圣所。

简要流程：

攻下兽人的城池之后，欲继续向东行进时，路被崩塌的岩石堵住，移除巨石需要1天的时间，不妨做些别的事情。于是哈赫斯看上了矮人的矿点，前去占领。胜利后获得火舞之铠（+18耐力、+15护甲、+10%死抗），外加2000矿石。然后去地图中间找兽人酋长，却遭到兽人背叛，与之开战。胜利后探子来报，在东面发现精灵莱蒙尼的部队。

来到地图右下角，发现这里是亡灵的领地，触发杀死亡灵领袖的支线任务。击杀亡灵领袖后获得钢叶魔剑（+10力量、+4敏捷、+2主动）。来到地图最右下角的一座神殿废墟前，麾下的邪教徒察觉到会有宝物。一路上调查3个神殿，最后出现一只骨龙，确实如巫妖女王所说，屠龙后没有任何战利品。

接着在地图右上角找到莱蒙尼，轻松杀之。之后往北走，找到德鲁伊，他把主角传送到小岛上，迎战黑龙拉古伦。麻痹它然后慢慢耗死它。


轻松击杀战斗大师莱蒙尼

第五章 逃亡

情节概述：

哈赫斯抿了一口井水，脑海中闪现出痛苦而又可怕的回忆——他想起当年亡灵入侵导致疫病爆发，想起自己的朋友（一名精灵神谕使）为了治愈疫病而误把诅咒军团带到地面，想起贝斯里森诱使自己走向堕落，成为他的爪牙。

主线任务：

1.将阿坦妮尔带到古井去。
2.到达古井。
3.将硫磺剑拔出巨龙的胸口。
4.摧毁精灵联盟的都城。


哈赫斯原本是个精灵

支线任务：

1.跟随德鲁伊。
2.解脱这些受着贝斯里森的瘟疫折磨的精灵。

简要流程：

开始时控制精灵形态的哈赫斯，先把属性点和技能点加好。由于没有装备支持，建议先加一些耐力，把血撑到1000+，然后再全加力量。半路上第二次出现的德鲁伊是假的，在地图右上角露出了原形，是巫妖女王。战斗时用冰箭拖住狼人，其他人集火于巫妖女王和暗黑蛇妖。到达古井后，开始控制贝斯里森的化身，这家伙任何东西都能一两巴掌拍死，爽快一下。

重新控制哈赫斯，去屠龙取剑。现在英雄的伤害已经很可观了，即使不用麻痹也能轻松杀龙。最后绕大半张地图把精灵主城攻下即可过关。路上各种颜色的龙齐上阵，恣意虐杀。到达精灵主城的时候，可能敌人的经验不够让哈赫斯升到25级，没关系，在精灵主城旁有一家训练营地。攻打主城时，先会遇到一批很脆弱的精灵部队，打完后再进人与主城守护使的战斗。

第六章　重生

情节概述：

哈赫斯缓缓地从可怕的记忆中苏醒过来。无助的狂怒和同族的背叛，使他现在既不可能继续效忠诅咒军团，也不可能重返精灵阵营。如今他没有宏愿、没有欲望、没有感情，一心协助爱娜儿完成她的任务。哈赫斯手刃了贝斯里森的化身，却被审判官法雷偷袭，十字利剑穿透了胸膛。

主线任务：

1.将爱娜儿带到北边的传送口去。

支线任务：

1.夺取诅咒军团的都城。

2.在两个源头放置护符。

3.杀死红龙（或杀死黑龙）。

简要流程：

强力奶妈爱娜儿加入队伍。关卡伊始在地图边缘捡到支配之法球（+1领导力，价值15000金钱），由于领导力允许突破上限，所以买齐单位之后就可以摘下来卖了。随后的攻城战中，主城守护使是红血的，一刀砍死，其他的杂兵用僵化定住，各个击破。

最后一关中立城池数量众多（共8个），攻城如探囊取物。但攻城容易守城难，不断有帝国和精灵小队骚扰矿点和城池，甚是烦人。建议用副英雄部队抵挡骚扰，主英雄专心前进。精灵主城位于8点钟方向的地图边缘，破城之后，来到地图中央，跨过一座桥，来到索蕾妮的神殿前。与蛇妖对话，她嘱托哈赫斯到河流的两个源头去放置护符。源头都有龙在守着，若先去上面的源头，则触发黑龙托付主角杀红龙任务，反之则触发红龙杀黑龙的任务。不管帮谁，奖励都是堕落面具（+9敏捷、+10护甲、+10%心抗）。


恢复人性的哈赫斯击杀贝斯里森的化身

人类主城在地图最右上角，攻破之后来到地图左上角，遇到审判官法雷的阻挠。轻松将其击溃，来到传送口。最后迎战贝斯里森的化身（6600HP），告诉他“功夫再高，也怕麻痹”。若采用全力量加点方式，拼死一击也能打出2000+，攻击3次左右即可击杀。

DISCIPLES III　精灵联盟战役

第一章　德鲁伊的请托

情节概述：

伟大的森林守护者（德鲁伊）自从创世就已经存在了，世世代代对精灵提供了莫大的帮助。如今，德鲁伊却迫不得已向精灵求助，让精灵们察觉到事态严重。德鲁伊委托伊里昂（精灵巡逻小分队队长）去调查树木枯萎的缘由，伊里昂很快发现零星的诅咒军团已经深入到精灵领土内部。

主线任务：

1.与德鲁伊会面。

2.同里尔的住民谈谈。

3.到洞穴入口进行伏击。

4.抵御诅咒军团的部队对里尔的进攻。

支线任务：

1.为本地的药剂师寻找延龄草的花蕾。

简要流程：


森林守护者请求伊里昂找出树木枯萎的原因

第一关地图很小，先到右下角去找德鲁伊，德鲁伊的附近有间炼金术士小屋，访问小屋，触发采药任务。第一关没有主城，兵种无法转职。英雄升到2级时点出第一个领导力，在里尔买两个狮鹫就可以上路了（建议舍弃1级的精灵矛手，他只有320点HP，实在太脆弱了）。


帮药剂师摘取延龄草

地图边缘10点钟位置有训练营，花300多块钱，英雄轻松升到5级。地图边缘11点位置，打败兽人首长，可获得装备战争之冠（+6敏捷、+5护甲、+5%心抗）。延龄草（越看越像橡树）由一只巨蜘蛛守着，很容易杀掉。把延龄草送还给药剂师，药剂师给了瓶+400生命药剂作为奖励。最后到指定的两个圈圈中调查一下，亲眼看到一只狼变成了地狱犬。杀死地狱犬后，地图4点钟边缘会刷出来公爵带领的诅咒军团部队，他会攻打最近的一个资源点。事实上，如果这个资源点守卫已经转职了的话，可以利用召唤的气元素慢慢把这个部队磨死，不需主力部队插手。

打败公爵后，先返回里尔，获得装备奖励巨魔皮护胫（+6敏捷、+2主动、+10%水抗），最后再到地图右下角和德鲁伊谈话。

第二章 诅咒军团入侵

情节概述：

可鄙的诅咒军团再度出现于精灵的边境。伊里昂带领部队率先出现在抗敌前线。经过一番鏖战，伊里昂成功击退了诅咒军团。

主线任务：

1.保卫精灵联盟的都城。

2.收复溪谷中所有的城镇，或是摧毁诅咒军团的都城。

支线任务：

1.寻找原本守卫着金叶教团居所的部队。

简要流程：

先去防守都城。攻城的诅咒军团一共3波，此时己方兵力较弱，但敌方兵力也是半斤八两：第一波为公爵+3个狂热者，第二波稍强，为参事+石像鬼+狂热者+魔鬼，第三波为议长+狂战+狂热+邪教徒。最后出现了强力的终极兵种魔神，幸好兰博特即时赶到，否则伊里昂的那点儿部队是抵挡不住的。



伊里昂对兰博特的出手相救非常感激

本关建议多带些奶妈和狮鹫，因为其他精灵前期兵种太过脆弱。这一关战斗的关键在于独角兽（召唤生物，860点HP，208攻击力）。英雄10级之前尽快走直线点出这个技能，然后用无限召唤兽流就可以扫荡整张地图了。

首先来到地图左下角找到金叶教团的安奈尔，触发寻找精灵部队的支线任务。前去援救的时候，遇到埋伏，小心后排3个AoE法师，用召唤兽和苍穹之主迅速近身消灭。救出精灵部队后，回去同安奈尔谈谈，在她身后原本封闭的区域里找到武器森之冱镰（+10力量、+4敏捷、+2主动）。这一关摧毁位于地图右下角的诅咒主城即可过关，也可先收复3个城镇，再去攻打主城。若先收复城镇，战斗大师莱蒙尼的部队会加入主角，攻打主城就会简单一些。

第三章 和平祈愿

情节概述：

诅咒军团的攻势暂时停歇了。战斗大师莱蒙尼正欲借此空当，驱逐闯入森林的人类，而富有善心的伊里昂则认为，精灵与人类可以平等相待，他希望先用谈判的方式来避免战争。最终他不负众望，用极小的代价就把帝国驱逐出森林。

主线任务：

1.将帝国的部队驱离这篇土地。

支线任务：

1.与格特男爵谈谈。

2.找到厄北克审判长。

3.找出邪恶之源。

简要流程：

英雄的第二技能推荐点出蓄力（下一回合可以行动两次），配合技能图标不消失的bug使用（即攻击的同时仍可点按技能图标），每一回合都能攻击两次。由于这一关人类敌人较多，而人类法师以气系攻击为主，所以支援系推荐选择风灵，她拥有全体+50%气抗的技能，基本上就把对面法师废掉了。



伊里昂15级推荐加点方式

离开主城，从左路一路向南，遇到法雷，触发分支任务。先去地图左下角找格特男爵，他说自己也希望撤军，但无奈不掌权，建议主角去采石场找厄北克审判长。走到地图下方一个狼人旁边，触发找到土地腐烂原因的任务。到地图右下角，遇到亡灵，队伍中竟藏有一只骨龙。不过如果兵种已经全部转职了的话，是完全可以打过的。2到3个风灵即可抵消骨龙的伤害。胜利后获得虎爪手套（+5力量、+6敏捷、+15%气抗）。

这一关的过关方法有两种：一是和解路线，二是攻城路线。走和解路线的话，则直接到地图下边缘的采石场找审判长厄北克，与审判长的大批军队作战，用风灵的风之护壁废掉魔法师，用召唤兽牵制住近战单位，胜利只是时间问题。走攻城路线的话，则不要去采石场，而是去采石场北方不远处有四个石柱的地方，遇到帝国军队阻拦，同时原本格特男爵身后的封闭区域会开放，进入打败两拨敌人可得到岩片护肩（+6力量、+4敏捷、+15%火抗）。回到4个石柱那里，在里面的精灵传送点遇到战斗大师，最后端平帝国主城即可过关。

第四章 精神之试炼

情节概述：

森林守护者把伊里昂传送到了古龙拉古伦那里，拉古伦对伊里昂进行了精神试炼。在试炼中，伊里昂知晓了那文达拉创世的经过，他更是惊奇的得知，神所托付给爱娜儿的任务，居然是消灭那文达拉上所有的生物，来重造世界。

主线任务：

1.造访帝国要塞，劝其撤离。

2.找到通史者，收集古代手稿。

3.找到人类的村庄，收集药材。

简要流程：

本关一开始就有雇佣兵营地，建议雇佣2到3只暗黑蛇妖，她拥有俑化技能（与诅咒的梦魇相同），血量和攻击力在法师里面也属翘楚，而且雇佣一个只需要300元，简直是个bug。备齐兵力后前往帝国主城，与帝国统帅谈判无果，回去告知同伴，精灵决定攻打帝国主城。在地图右上角追上精灵贵族，然后再回到帝国主城。

巨龙把伊里昂传送至第二个试炼。一路向南找到史学家，被差遣去找4份拆开的远古手稿。第一份手稿在白袍法师那里，第二份书手稿由一只巨魔和一只绿龙守着，第三份由圣骑士守着，第四份在恶魔领主那里，战斗都并不困难。收集完4份手稿后进入最后一项试炼。

来到瘟疫肆虐的人类城镇，受委托前去寻找医师。医师让伊里昂去寻找3味药材，一是巨龙喷泉里的水，二是巨龙坟场里的龙之骨，三是残破教堂里的草药。收集齐后回到人类城镇，审判长正想用屠城的方法除疫，及时阻止。由于拥有暗黑蛇妖，这场战斗轻松又愉快。

第五章 两个勇者

情节概述：

诅咒军团并没有退让，再次席卷而来。战斗大师莱蒙尼在前线失踪，伊里昂发现他已战死在沙场。伊里昂率领精灵大军摧毁了诅咒主城，但是并没有找到被诅咒军团俘虏的爱娜儿，由情报得知有小股诅咒部队提前向东撤离了。此时兰博特赶到，两个勇者为了共同的目标结伴而行。

主线任务：

1.到达精灵联盟的都城。

2.寻找战斗大师莱蒙尼。

3.回到精灵联盟的都城报告战斗大师莱蒙尼的死讯。

4.摧毁诅咒军团的主城。

支线任务：

1.同另一座城镇里的智者谈谈。

2.消灭亡灵部队。



龙穴漂亮的地貌

简要流程：

这一局开局又有雇佣兵营地，又能雇佣到暗黑蛇妖，果断用900元雇佣3个。拿到主城后，去舍维尼尔城，密探告知伊里昂，如今莱蒙尼在前线杳无音讯，精灵如今群龙无首。来到另一座城池，正巧碰到审判官来攻城，打败审判官后再回到舍维尼尔，走在半路上看到一道雷劈在舍维尼尔城上，厄北克审判长也来攻城了，结果被伊里昂毫无悬念地打败，灰溜溜地逃跑了。

从舍维尼尔往西北走不远看到一条巨大的红龙，手下说附近“可能”有野兽……主赞美你！多么敏锐的观察力啊！这张地图上到处都是龙，绿龙、骨龙、红龙齐上阵，还有各种龙塔、龙穴，但这一切在暗黑蛇妖面前都是经验。走到地图左上角，伊里昂嗅到亡灵的气息，触发消灭亡灵部队的支线任务。杀死巫妖女王即可。胜利后出现5辆物资推车供伊里昂搜刮。

来到地图1点位置，得知莱蒙尼阵亡的消息，返回精灵都城。精灵们决定听从伊里昂调遣，最后绕一个U型的大圈子，攻下诅咒主城就过关了。

第六章 十字路口

情节概述：

伊里昂和兰博特非常肯定，爱娜儿就在撤走的恶魔手中。贝斯里森的奴仆们为满足它们大君重获自由的欲望，必会用这天国的神使进行可怕的祭祀。两位勇者拼死追逐着恶魔，最终找到了爱娜儿，并成功救下了她。

主线任务：

1.找到爱娜儿。

2.找到诅咒军团的都城。

3.依次干掉维持3道屏障的3个法师。

简要流程：

兰博特加入队伍。虽然兰博特很强，但居然只有1级。幸好，地图12点方向边缘有训练营，若有足够金钱，理论上可以瞬间升到30级。

开局杀死路边的一个巫妖女王，获得武器灭奏（+15力量、+6敏捷、+4主动）。向北行军，遇到魔法屏障阻拦，一个魔法师突然现身，说可以帮助去除屏障，但必须要主角帮他办件事。随后被传送到小岛上去杀红龙，暂时不要带太多初级单位，以防被秒杀。然后再次被传送走，去击杀维持屏障的法师。之后要求积攒5000生命法力。在目前能到达的区域中，一共有两个生命法力资源点，分别位于两座中立城池附近。占领之后，每回合有200点生命法力收入，休息25回合即可。最后用5000生命法力召唤出来的超级气元素灭了维持屏障的法师。

穿越第三道屏障无需杀死法师，实际上那个法师就在屏障另一侧的不远处（无法近身，用地图魔法杀死也没反应），想到达另一侧只能绕地图大半圈。最后来到地图右下角，终于找到了爱娜儿。注意要用兰博特的部队与爱娜儿对话，用伊里昂靠近爱娜儿的话，会触发战斗，并可以杀死爱娜儿……但也无伤大雅，最后再用兰博特跟空气谈话就行了……

最终章 天使之心

情节概述：

在兰博特和伊里昂的陪同下，爱娜儿来到了圣母大教堂——那个执行毁灭使命的地方。然而，爱娜儿已经爱上了这个世界，她决定违抗自己的主人埃泽里尔的旨意。原来，重造那文达拉并非天父的意愿，而是天使埃泽里尔为了吸引天父的瞩目，所设下的计谋。爱娜儿为两位勇者打开了通往埃泽里尔那里的传送门，兰博特和伊里昂弑神成功，那文达拉世界免于毁灭。

主线任务：

1.到达圣母大教堂

2.杀死封住前往神殿通路的守卫。

3.摧毁产生幻象的古墓。



去除圣母大教堂的封印，即将进入最后的战役

简要流程：

开局遇到审判长塞巴斯蒂安和法雷的阻挠，轻松将他们击溃。之后建议双线操作两个部队，左右两路同时行军。左面一路，不远处又有雇佣兵营地，又可以雇佣暗黑蛇妖。拥有俑化技能后，即使打最终Boss也毫无压力。

右路过桥的时候，触发寻宝任务。攻打地图右上角的人类主城，胜利后在塞巴斯蒂安身上找到神石的右半块；攻打地图左上角的诅咒主城，胜利后在遗迹中找到神石的左半块。然后回到地图中间的矮人那里汇合。矮人部队中含有5个天使外加1个矮人国王卫士。之后看到圣母大教堂被封印罩住，同时出现贝斯里森、法雷和塞巴斯蒂安的幻象，实际则分别是胖魔童、巫妖女王、吸血伯爵。将他们各个击破。最后到地图右上角，森林守护者出现（推荐朋友们点击右键看看他的技能），圣母大教堂的障壁消失，进入时遇到6个天使的阻挠，胜利后准备好迎战天使埃泽里尔。

最终战：埃泽里尔拥有5000点HP，300点单体气系伤害（还不是全体伤害，攻击力不敌两个白袍法师），除了魔法免疫之外没有技能，原来神祇也就是这水平……事实上，在最高难度下也完全可以自动战斗……

林晓：曾几何时，《盟军敢死队》也是游戏Topten排行榜上的常客，如何指挥众多个性鲜明的敢死队员有条不紊地解决一个个硬闯起来绝无胜算的任务曾经也是众多玩家津津乐道的话题。然而时过境迁，随着制作组的解散，这个曾经创造过辉煌的成功系列最终也步入了沉默经典的行列。但是，对于那些依旧怀念惊心动魄敌后行动的忠实爱好者来说，发自内心的热情不是那么轻易便会被磨灭的，今天刊登的这篇文章就是个不错的例子，一起来看：

狙杀（上）

■江苏 十七



一

阴冷的地下室，四处弥漫着潮湿的霉味和浓郁的酒气。

杰瑞·麦克哈尔灌下最后一口朗姆酒，习惯性地掏出匕首，在手中熟练地翻转把玩。

排气扇施施地旋转着，仿佛要努力多抽进一点光来。

杰瑞·麦克哈尔就坐在排气扇下的光影里。他喜欢这个位置，交错闪动的光影似乎能把自己和时空一并打碎，混合起来搅拌出一杯人生在世的苦酒。这时，他会感觉自己距离外面的现世很近——那个同样在黑白之间闪动，却又总蒙着一层阴霾的世道。这并不是个好世道，却是他唯一熟悉的出路。现实就是如此，即便反感，但只要不是完全陌生的概念，那就多少能给人带来些安全感。

门忽然开了。

两个人影走进地下室，一个熟悉，一个陌生。

熟悉的是指那个穿黑风衣的家伙。杰瑞·麦克哈尔并不知道他的名字，但他的装束，他的习惯，他对自己的实际价值无不一清二楚。这就够了。

不熟悉的，他甚至懒得去看一眼。

"有任务，是刺杀。"黑风衣低沉的声音。

"照片，圈上目标的地图，然后到时间来接我。"杰瑞打断了黑风衣的话。对于那种近乎亡命的任务，他已经太熟悉了。"还有，再来瓶酒。"他边说边晃了晃面前的空酒瓶。

黑风衣也没再说什么。他走到桌前，把杰瑞要的照片和地图放在桌上，又摸出一个酒瓶："半瓶。明早七点出发。"

说完，黑风衣向门口招了招手，那个不熟悉的人走了进来。"这是你的新队友。明天的任务你带上他。"

队友。新队友？

杰瑞·麦克哈尔忽然想起了自己当年第一次走进这间屋子，遇见第一个队友时的第一句话。

那是个歪戴着一顶贝雷帽，满身酒气，一脸胡子的老家伙。杰瑞曾经问过他的名字，很意外的是，那个看起来粗鲁不堪的老兵没有直接回答他，而是说了一句令杰瑞在多年以后回想起来依然感觉意犹未尽的话——"你只要知道，我是队长，是个狙击手。盟军敢死队的队员死在哪算哪，从来不需要墓碑。如果我死了，你只要记得把我的枪带回来就够了。我们的枪不多。"

后来的一次任务中，那个老兵死了。

杰瑞没有去埋葬他。死在哪算哪，是他自己指明的遗嘱。所以，杰瑞只是带回了他的那支狙击枪。一起带回来的，还有那顶绿色的贝雷帽。

枪交给了黑风衣，而贝雷帽杰瑞留了下来。从那以后，他再也没提过杰瑞·麦克哈尔这个名字。在盟军敢死队里，他就叫"绿色贝雷帽"。

"介绍一下，这位是出色的狙击手，弗朗西斯·乌尔里奇爵士。"黑风衣把摊开的手掌换了个方向，"这位是盟军敢死队的队长，绿色贝雷帽。你们互相认识一下，我还有任务，再见。"

“你好，绿色贝雷帽先生。”

贝雷帽一直懒得理会这位陌生人。所以，从进门起他的目光就仅仅停留在二人身前长长拖下的倒影上而已，手中的匕首依旧翻转不停。

直到他听到“爵士”这两个字。

爵士？

那种穿着花边礼服，带着假发，喷着香水，故作姿态彬彬有礼大跳华尔兹的东西？

贝雷帽突然对面前的这个家伙产生了好奇，并非出于敬意而是单纯的兴趣：“狙击手？一场仗打下来，这种角色能干掉的纳粹佬不过三五只而已。”

“但是，尊敬的绿色贝雷帽先生，请允许我指出这一点：那三五个人如果不是我插手，你可能永远也别想干掉他们。”新兵拿腔作调的英国贵族口音依旧不紧不慢。

“哦，是吗？”

“当然。”

砰的一声，一个瘦小的身影被重重地摔在地上。出手的是爵士。

“您好，‘小偷’保罗·托莱多先生。”爵士的嗓音一如既往。

被摔在地上的小个子立刻向后一个翻滚，又缩回角落的黑暗中。

“知道是自己人还出手这么重吗？别紧张，我只是试试你的警惕性罢了。不错，八十分。”角落里传来小偷油腔滑调的嗓门。

“你的技术也值得嘉许，小偷先生。看样子我该告辞了。”爵士略一躬身，扭头向门外走去。当他走到门口时停了一下脚步，“下次你可以试试偷我的人头，但别想能碰我的枪。”说完，顶着贵族头衔的新兵消失在了门外。

“嘻嘻嘻嘻，头儿，这个新来的貌似很是棘手喔。”小偷盘腿坐在桌子上，一只手悄悄向黑风衣放在桌上的酒瓶摸去。

一直阴沉着脸的贝雷帽突然粗暴地一把夺过瓶子：“该死的，你可以试试偷我的头，但别想能碰我的酒！”

“……哦，等等，活见鬼，这竟然是那位贵族老爷的台词？哼，有意思……”

保持着不变的冷笑，贝雷帽狠狠地吞下了大半瓶朗姆酒。

二

天气很冷，但明媚的正午阳光给冰冷的空气多少添加了几丝暖意。积雪并不厚实，却足以把世界映衬得一片静寂。枯萎的草木和潮湿的泥土散发出的气息让人感觉非常惬意。总之，一切都是如此的美好。



只是这种陌生的美感让贝雷帽觉得很不自在。他更习惯于那间黑冷的小屋，自己腰间的那把匕首，以及此时望远镜取景框中的那几间纳粹军营——并不美好，却正是他熟悉的东西，真实的世道。

于是，贝雷帽不自觉地开始冷笑起来。每当他觉得不自在时就会冷笑，而今天的他几乎一直保持着这个表情。

让贝雷帽浑身不自在的除了那明媚的阳光之外，还有身边的新人——那位所谓的“爵士”。

直到今天早晨出发时，贝雷帽才看清楚了这个新队友的模样——宽额头，尖下巴，瘦削而笔挺，整个人的印象就像一支狙击枪，肆意地用刻着分划线的目光扫视着一切，却又总是阴险地一言不发。这位丝毫谈不上明媚的爵士先生简直比雪还冷，仿佛受他的影响，平时叽叽喳喳的小偷今天也是异常的沉默。

这种死寂的氛围让贝雷帽觉得很冷，于是越发感觉不自在。

贝雷帽收起望远镜，在地图上标出最后两个哨兵的巡逻路线，轻轻舒了口气。他决定打破这种冰冷的气氛。

“呃，敬爱的‘爵士’先生？”贝雷帽故作迟疑地说道，偷偷瞥了一眼身后的小偷。

小偷也被头儿的发言吸引了注意力，他做了个鬼脸，眨巴着小眼，一脸坏笑的看着二人，让贝雷帽产生了把他的鼻子一拳砸扁的强烈冲动。

“什么事，队长？”爵士放下手中的地图，抬头注视着贝雷帽。

“哦，呃，是这样……”贝雷帽脑子里飞快地思考着话题。他突然想起了那个老队长，于是决定也要给这位贵族讲点耐人寻味的东西建立自己的队长威信，“谁都不知道这次的任务能不能活着回去。如果我死了，记住，敢死队队员不需要墓碑。你只要把我的，唔，我的贝雷帽带回去，我们……呃……我们，该死的，我们不缺贝雷帽，但你要把它带回去！”说完，贝雷帽又无奈地冷笑起来。真是拙劣的模仿，他的感觉越发不爽了。

旁边的小偷把双手紧紧捂在嘴上，细小的眉毛与眼睛止不住地痉挛着，几乎要笑出声来。

爵士一脸莫名其妙地看着贝雷帽和小偷，“哦，好的，贝雷帽先生。如果您遇到不测，我保证一定把您的帽子带回去。”

“哈哈哈哈哈哈——”小偷终于忍不住大笑起来。

贝雷帽脸色一沉，立刻把小偷的脸摁到雪地里；“笑什么笑，该干活了！你去东边的营区把司令部的钥匙搞定，有个副官应该正在那边。”说完，他把小偷从雪地上揪了起来，“别给我出岔子！不然留心你自己的舌头！”

“嘿嘿，没问题，头儿，不过，应该小心点的可是您自己，我可不想帮你带帽子回去喔，哈哈哈哈。”

没等贝雷帽的拳头抡过来，小偷已经一溜烟纵身闪入树丛中，消失得无影无踪。

“该死的，别让我逮到你！”贝雷帽意犹未尽地叫骂个不停。

“现在我们该干什么？”爵士的声音依旧像干冰一样寒冷。

“我，把从这边到司令部沿途的敌人统统搞定。你，在这边用你那支别人不许碰的好枪掩护我。嘿嘿，如果真有我杀不死的，就当是你的沙锥吧。”说完，贝雷帽冷笑着绑好匕首，低头向纳粹的军营摸去。



不知什么时候，天开始阴了。失去阳光的空气显得更清冷了。

说实话，爵士觉得贝雷帽连一个目标都没法干掉。他刚才观察过这片营地，哨兵总共有二十一名，每个人几乎无时无刻不处在三名以上同伴交叠的视野之中。

但神奇的是，贝雷帽无声无息地干掉了所有人。爵士终于明白这条糙汉一开始为什么要那么仔细地记下每个哨兵的巡逻路线，他是在计算每条视线的死角。

往往一个巡逻兵走过一个来回，几个同伴便消失了。而在他注意到这一点之前，自己的喉咙已经被一把无声的匕首划开了。

短短不到二十分钟，贝雷帽便清理了营地里的所有敌人。

真的没有他没法处理的敌人吗？恐怕今天没机会开枪了。爵士想着，心里泛起一阵失落。眼前这片失去了生机与杀气的敌营，仿佛只是一片不干已事的废墟。

爵士并没有为那些一命呜呼的纳粹士兵长吁短叹。当他的家毁于纳粹轰炸的时候，他就将心中的仇恨灌注进每一颗子弹之中。只是，面对这空空如也的纳粹营地，爵士突然有些感激自己的新队长让他留住了枪里的子弹。因为那些子弹里填满了他的仇恨，他怕当自己扣下扳机时，自己的心也会随着那颗射出的子弹一起放空，变得如同眼前的营地般空无一物。

这时，贝雷帽已潜伏在司令部边上的墙角处向爵士招了招手，示意他过去。

爵士站起身来，背起狙击枪。抬起头看看阴沉沉的天空，冷笑着舒了一口气，摇摇头快步向贝雷帽的位置走去。

三

远处的爵士老爷慢慢向这边走过来啦。

贝雷帽原地坐了下来，靠着墙，闭上眼，尽量让自己显得舒服一点。

一次行动中，最重要的环节并不是如何干掉目标，而是在此之前如何制造机会接近目标。而这次任务的关键部分，已被贝雷帽统统搞定了。

他现在只需要等待。等爵士走过来，等小偷拿来钥匙。

贝雷帽了解小偷。从纳粹营地里偷出一串钥匙对小偷而言就像从自己口袋里拿东西一样简单。所以他相信小偷五分钟之内就会完成任务溜回来。

贝雷帽不了解爵士。但他已经干掉了沿途的所有哨兵，爵士先生就是一路跳着交谊舞过来也不会有麻烦。所以他相信爵士五分钟之内就会来到他身边。

所以，贝雷帽现在很惬意。等待一个可以预知的结果本身就是一件让人愉快的事——比如在旅途中等待终点；比在如喝酒时等待喝醉。

多么舒坦。他甚至希望爵士和小偷的行动能慢一些。

所以，当爵士和小偷几乎同时来到身边时，贝雷帽心里居然有些不爽。

“该死的！你们的行动就不能快一点吗！我都快睡着了！”贝雷帽发泄着心里的不爽，站起身来：“钥匙搞定了吗？”

小偷歪着脑袋在自己的大块头队长面前把猎物一晃，一脸坏笑：“这还用说吗？其实就是不用这玩意，我也有九成把握能把这门打开。”

“我有十成把握会把你的鼻子直接揍扁，该死的，开门去！快点！”压低的声音掩盖不住贝雷帽语调中的凶煞。

“行，你是老板。”小偷耸耸肩，扭头去对付司令部的门。

贝雷帽又转向爵士：“根据情报，这个时间目标应该在二楼，司令部里没有警卫。傍晚会有人来把目标从这里接走，所以我们的时间不多。一会儿我去干活，你和小偷在一楼望风就行。”说着，贝雷帽又看看营地的大门方向，“这附近的哨兵都被我干掉了，但营门边的那间屋子里还有一队盖世太保——千万别惊动他们！干掉目标我们就撤。”

“你一个人去？但是，贝雷帽队长，望风不需要两个人。”爵士注视着贝雷帽的眼睛，声音一如既往的全无平仄起伏。

贝雷帽突然笑了，笑容同样一如既往的冰冷：“这些哨兵我一个人不也全部处理了？你记住，当官的比当兵的好对付，官越大越简单，这是我的经验。这次任务对你来说只是实习。”他转身一挥手，“来吧，该行动了。”

说完，贝雷帽头也不回地大步走进了司令部。

小偷站在门口向爵士摊了摊手，也跟着贝雷帽闪了进去。

于是爵士轻轻地叹了口气。好吧。





司令部的一楼非常简陋，又暗又静。空荡荡的大厅唯一值得一提的是一盏夸张而精致的大吊灯，仅有的几张桌椅显得华丽却破败不堪，就像角落的壁炉里那堆曾燃烧过却终究冷却殆尽的柴灰。

一进大厅，爵士的神情就猛然滞住了。

站在这间依稀显现出往昔辉煌的破屋中，爵士忽然想起了自己被纳粹炸成废墟的家。满地的瓦砾像大地上一块溃烂的伤疤。但仔细分辨的话，那满地的物件却依然在勉力地勾画着一个“过去”——那种已经变成已成尘埃，散落在记忆的缝隙里，扫不去又看不清的过去。

一瞬间，爵士心里涌起一股难以言表的苦涩，他突然觉得贝雷帽的决定是正确的，自己确实需要实习。并不是为了磨练技巧，而是需要适应一些情绪。“快开始吧。”爵士的声音变得更加低沉，没有了冰冷却显得颓唐了许多。他现在只想快点结束这个任务，早点离开这个大厅。

贝雷帽没说什么，他早已察觉了爵士的情绪。他看了爵士和小偷一眼，指了一下窗户，示意二人负责望风。然后便转身像猫一样无声地窜上了楼梯。

“新兵就是新兵，不管他是不是爵士。”贝雷帽如此想到，他的脸上又露出了那种冷淡的笑容。

爵士显然还没有适应这种世道的破败。但贝雷帽却早已熟悉，他知道要不了多久，爵士也会接受的。

转念之间，已到二楼。

一条狭长昏暗的走廊，左侧有三扇门。目标就在其中一扇之后。

绝不能惊动外面的盖世太保。必须暗杀。贝雷帽只能一间一间地窥探。

一片寂静，贝雷帽屏住呼吸，低头移身到第一扇门前。

贝雷帽数着自己的心跳，轻轻俯下身，慢慢地把一只眼凑向钥匙孔。

突然，一声轻轻的唿哨响起——是小偷的信号。

别看小偷平时嘻嘻哈哈全无正形，但贝雷帽清楚任务中的小偷绝对可靠。所以他不敢怠慢，立刻停止了行动，轻轻退回一楼。

爵士的脸色格外的冷峻，小偷的表情则是少见的慌张。

“什么情况？”贝雷帽沉声发问。

“那队盖世太保出来了！怎么办？”小偷的油腔滑调已经荡然无存。

贝雷帽的心往下一沉。盖世太保一出营房，就会发现整个营地的哨兵都消失了，他们的行动自然也就暴露了。

贝雷帽皱着眉，走到窗边拿出望远镜。

阴云下的营地一片死寂，微风仿佛也已被冰冷的空气冻结。7个盖世太保如同从炼狱中溜出来的幽灵，漆黑如夜的党卫军制服，鲜红似血的万字袖章，足以激起人心底最彻骨的寒意。

贝雷帽感到一滴冷汗正沿着脖子流入衣领。

但奇怪的是，这一队盖世太保并没有急于调查营地里消失的哨兵，他们在营门内的路边站成一列，似正在准备迎接什么人物。看来是接走目标的时刻提前来临了。

果然，一辆黑色的小汽车马上就出现在了视野中。汽车开进营地，稳稳地停在那一队盖世太保面前，众多黑制服马上摆出了伸手礼的姿势。

贝雷帽收起了望远镜。没有时间确定车里是谁了，显然，盖世太保马上就会护送来访者进入司令部。现在必须作出决定。

爵士突然走到窗前，解下背上的狙击枪，瞄向窗外，一言不发。很显然，他已经做出了自己的判断。

贝雷帽伸手抓住爵士的枪口，缓缓摁下。

“我用我的头向你保证，一把来复枪，两把手枪，对付7个盖世太保绝对没有胜算。这还不算车里的人和楼上的目标。我们不可能在大队敌人赶来时强行突围。”贝雷帽看着爵士的眼睛，声音格外的冰冷，脸上却没有冷笑。

两人对视片刻，爵士终于收起了狙击枪，“那么又该怎么办？”

怎么办呢？火拼绝无胜算，司令部没有后窗，正门已经完全暴露在盖世太保的视野中。司令部的一楼空空荡荡，无处藏身，二楼的某个房间里有目标，不能冒进。

怎么办呢？

贝雷帽突然想起了那个歪戴着贝雷帽的老队长——那个曾经无数次在自己冲动时拦住自己，并且无数次告诫过自己应该怎么办的老兵。

可惜，那个老兵已经死了。而现在，拔枪的人变成了爵士，阻止的人却变成了自己。

拔枪的人因为无知所以可以无所顾忌，阻止的人却因为自己有所觉悟而要背负一切。

贝雷帽冷笑起来，他突然觉得自己有点嫉妒爵士。因为他突然开始怀念那个可以不顾一切地拔枪拼命，却总会在最后一步被人拦下并告诉该怎么办的自己。



人总是希望自己可以不顾一切地决断，而在这希望的深处，更深的渴望却是希望能够有人拦住自己，指引自己究竟该怎么办。

屋外的人声越来越近，爵士的手又握上了背后的狙击枪。

既然退无可退，那么不妨不顾一切地放手一搏，或许还有一线生机。

爵士冰冷的心猛地缩了一下。既然已不必顾虑复仇之后内心的空虚，那不妨把一生的仇恨都注于枪膛，拼搏一次。

小偷看了看爵士，又看向贝雷帽。他了解盖世太保的可怕，但生死关头已经别无选择。他在等贝雷帽最后的决定。

突然，贝雷帽沉声吼道：“跟我来，有个地方或许能藏身！”（未完待续）

林晓：和“大软”的其他栏目相比，“读编往来”的最大区别就在于交流话题的范围要更广，大家如果在生活中有所经历、有所感悟想寻找合适的途径向别人倾诉，那么“读编往来”就是不错的选择。本期刊登的这两篇文章就是来自读者大众的真实记述，一起来看：

北漂记

■北京 右舷



选择方式，选择态度，选择出路，选择职业，选择决定自己的命运。人生就是如此，代价与收获永远是一对相辅相成的兄弟，为什么我们要不断地做出决定、付出代价进行选择？因为我们永远不会满足当前的生活，永远渴望能用自己的付出换取变革。

——以上内容就是我在踏上开往北京的动车时，对我自己的全部行为做出的注解。

与代价和收获的关系类似，机遇和风险也是形影不离的一对冤家。不同之处在于，前一对类似于五局三胜的二十一点，你可以谨慎地分配筹码来与运气博弈；后一对则比较接近于一局定输赢的吃角子老虎机，如果你没法一下子摇出777的话，砰，你挂定了。

——至少，对于大多数自诩怀才不遇只需一个机会的等待者来说，他们的想法就是如此。

不过很遗憾，我可不是那种习惯于把自己的前途统统挂在骰子上的赌徒。说到底，我属于那种最没有天分的凡夫俗子，创建角色时“幸运”属性也没能投出个夸张的点数，因此即使对自己的境遇有所不满，我能想到的合理对策也只有继续努力提升自己的素质——我相信努力并不是万能的，蚍蜉即使努力一生也别想撼动大树，但如果能找到适合自己的发展领域，朝着正确方向展开努力的话，即使不能让自己的属性点脱胎换骨，至少也能让自己的技能有所进步。当机遇——不管是来自无常的命运还是自身的争取——悄悄叩响自己的家门时，一个准备就绪的角色总比一个不知进取只知道天天做白日梦的家伙更能把握住这个转折点。

——这就是在选择北漂进京之前，无数个日日夜夜中我对“为什么我要选择努力”这个问题的自我解释。

无论如何，既然我不是什么所谓的天才，那么在转换身份与职业之后，最直接的挑战就是对新岗位新团队的适应与磨合。在正式决定走出这一步之前，我曾经无数次预想过种种可能遇到的困难与解决方案，然而，在思考预演重复过无数次之后，我能得出的可行性方案依旧只有一个：尽自己的力量把自己的份内任务做到最好，至于剩下的部分就让它“尽人力，知天命”去吧。努力终究不是万能的，不管结果如何，至少让自己问心无愧也好。

——不要笑，在作出最终决定之前，我的确无数次思考过这些问题。

和预期的一样，全新的挑战接二连三地出现在进入新环境的我面前。和准备的一样，我的选择也只有老老实实地继续尽力去尝试解决这些陌生的麻烦。挫折是不可避免的，毕竟经验需要时间的积累才会成为实力的一部分，在此之前我只能不断尝试，记住教训尽快结束这段难熬的过渡期。作为当事者，我不知道我的努力在别人看来究竟获取了多少成效，但我知道我要走的路还有很远，而我的选择也只有继续走下去，因为在作出这个选择前，我已经抛弃了其他的后路。现实就是如此黑色幽默，主动付出代价制造风险的同时很可能会换来机遇，至于自己能否抓紧，那就得看自己的实力与判断了。

北京是一座非常典型的北方城市，在这里我能清楚地感受到类似家乡的那种熟悉气息，这至少会让我省去些无谓的思乡情结。每当夜深人静的时候，结束了一天工作的我总习惯于合上笔记本电脑扭头眺望窗外，不在乎能看到什么，目的仅仅是让自己的大脑彻底放松片刻。很长一段时间内，我一直都无法理解我这种毫无由来的习惯行为究竟有什么意义，直到今天我突然有所领悟：这并不是对什么所谓的“无”的境界展开的冥想，而正是我对自己行为意义进行的反思，在那一片静寂的表层意识之下，永远不会停止思考的潜意识正在不断低语，评析着我自己的价值。终究有一天，这个潜伏已久的答案会浮上水面，这是无法回避的必然命运。人不能背叛自己的内心，真正有资格对人做出论断的，终究还会是自己。

我不在乎最终我会给自己得出什么样的结论，我只知道与其去挂念这个不着边际的未来，还是好好把握住现在更有意义。明确了这个结论后，我重新打开了刚刚合上的笔记本电脑，开始继续走自己选择的道路。

北京战锤俱乐部拜访记

■北京 坏香橙

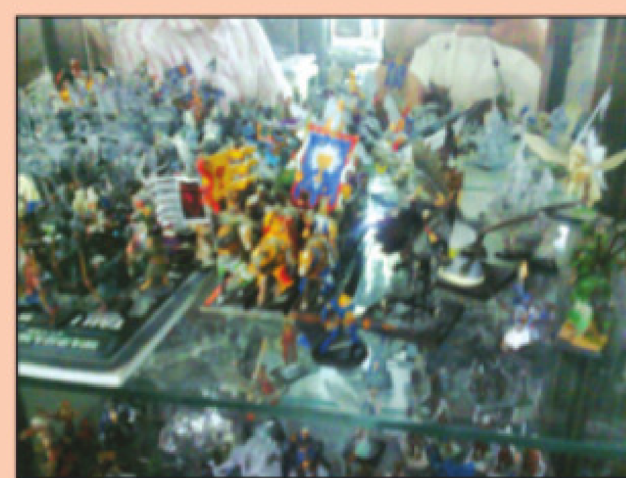
从某种意义来讲，《战锤40K》对我个人的影响几乎可以上升到改变人生的地步——注意这丝毫不是夸大其词。就像当今的职业电子竞技选手会对暴雪顶礼膜拜一样，对于《战锤40K》这款来自英国的老牌桌面战棋游戏我一向也是崇敬有加，可惜由于环境条件所限，之前呆在二线城市老家的时候一直没机会去国内的《战锤40K》粉丝聚集地亲眼参观一下真正的桌面版游戏演绎，充其量只能在电脑上一遍又一遍地把玩PC版的同类主题游戏画饼充饥。不过，这一切在我来到北京之后终于有所转机，作为那为数不多开设有Games Workshop（《战锤40K》桌面版游戏的出版公司）正式授权专营店的几大国内城市之一，北京的战锤爱好者俱乐部在圈内一向拥有比较响亮的名望，值得专程上门拜访。“不虚此行”——这就是我对前阵子的亲身前往参观的最深刻印象。

和大部分尚未在国内大规模流行起来的桌游主题集会场所一样，北京战锤俱乐部的面积并不大，位置更是在某座类似于商会的建筑地下室中。不过，这些条件对于热衷于桌面游戏的战锤Fans来说并不是什么问题，在我上门拜访的当天，铺着绿色植绒布的战场大桌周围挤满了排兵布阵骰子丢得不亦乐乎的熟客玩家，甚至还有几位金发碧眼的老外间杂其中；不过，对于桌游新手的我来说，相比于如火如荼的桌面战场，陈列在俱乐部边上玻璃柜里出自众多爱好者与店家之手涂装的无数棋子模型才是真正吸引我的部分：尽管以前在网上这种昂贵的桌游道具我曾经见识过许多次，但直到这回亲眼目睹之后才真正理解了那高昂价格背后的意义——大多数网上流传的《战锤》与《战锤40K》棋子图片显示比例都要大于实际的模型本身，众多乍看之下平淡无奇的细节一旦缩小到真实棋子的尺码上，效果立刻就会让人眼前一亮——最让我印象深刻的是，经过店家的介绍，我才知道自己视作代表观察许久的某颗棋子原来仅仅是出自廉价新手起始包的细节简化版模型而已。至于非廉价版的棋子细节会达到什么地步，空口无凭，照片根本无法真正展现效果，我强烈建议有条件的读者亲自去出售正版《战锤40K》棋子的专营店观察一番，相信我，这不会让你失望的。

参观之余，某些类似题外话的思绪也逐渐开始浮现出来：自从1913年著名科幻作家H·G·韦尔斯出版《小战争》（Little Wars）一书以来，经历过近百年时间的洗礼之后，作为经典室内娱乐项目的桌面战棋游戏如今依旧拥有着强大的生命力活跃在众多玩家俱乐部里的台面上，是什么赐予了这种古老的游戏形式如此旺盛的生命力？答案很明显：建立在完善游戏规则基础之上的自由发挥余地。和电脑游戏不同，桌面战棋游戏不需要追求什么每秒钟手指必须抽搐多少次才能顺利进行操作的无谓行为，只要不违反基本规则，任何你能想到的战术战略手段都可以进行尝试；决定你的部队胜败荣辱的真正关键是你的头脑，丰富多彩彰显个性的武器、装备与部队搭配提供了多种多样的战略战术选择，在极大程度上杜绝了套路式的模板化设计。和桌面角色扮演游戏（TRPG）相比，桌面战棋游戏尽管在具体角色的刻画上肯定会占据下风，但相比于把持续不断的剧情作为卖点，每次都要召集一群人一起继续发展情节，一旦重要角色或主持人缺席就会引发一大堆麻烦甚至连游戏都无法进行下去的TRPG来说，邀请两三位好友带上棋子来一场快捷的桌面战争明显要在周期上来得更简短也更干脆——当然，这两种桌面游戏的侧重点不同，不存在什么绝对意义上的优劣高下，这个对比目的仅仅在于强调设计理念差异带来的游戏定位不同而已。无论如何，尽管近年来国内的桌面游戏开始逐渐进入了普及阶段，但真正要走的路依然还有很长，愿这项身为国内后起之秀的大众娱乐项目发展一路顺风。


←全神贯注在桌上展开对决的玩家


→另一张桌子上的玩家


←琳琅满目的棋子陈列柜



→俱乐部里的货架一角，Games Workshop商标清晰可鉴



←拥有正式授权的中文版新手包之一



以上图片均为手机拍照，清晰度较差，请大家见谅！

林晓：经过对2010年度读者调查结果的统计，相当一部分朋友对“读编往来”栏目提出的意见都是“希望能够更多地介绍一些编辑部内部发生的趣闻故事”，合理的意见我们当然会采纳，从本期开始“读编往来”将会不定期地陆续刊登这方面的内容，敬请期待。另外，负责撰写这些文章的又是哪位，大家也不妨先来猜猜看。

讲述咱们编辑部自己的故事

■北京 小白的右舷

来编辑部两个月有余，与众多编辑合力制作过四本杂志后，我对这个有趣的团队产生了更直观的了解——

问：我在编辑部的门口往里看了一眼……“大软”的办公室好小，连格子间都只有六个……

答：请进，然后走到你右手边看到的第一个格子间跟前再往右看看，这才是编辑部的真实面积。

问：编辑部现在一共有多少人？

答：每期杂志的目录边上都有杂志制作组成员的名单，数数看就知道。当然，在本期杂志上你是找不到我的名字的。

问：编辑部里除了编辑和电脑外还有什么其他东西？

答：这种各样的小玩意与小摆设，从PVC手办到电脑配件再到富贵竹等等无所不有。想用林奈分类系统给编辑部的成员划分组别基本上属于不可能任务，没错，我们的个性差异就是如此鲜明。

问：那么你们的团结性如何？

答：一块铁板。据老同事介绍，编辑部的气氛更像是一个学校的班级。注意，爱好与职业是两个领域，我们当然不会被习惯影响工作的进度。

问：那么……不过多多少少总该有些共通的内容吧？

答：没错，自发形成的烟协组织就是代表之一。除此以外，成员基础更为广泛的枕协也是藉由共性组成的群体。

问：果然是烟协啊……办公室里允许抽烟吗？

答：明令禁止的违规行为之一。这个组织的活动根据地一般在卫生间里。

问：枕协又是什么组织？

答：严格来说这并不是什么一般印象中的团体组织，更接近于出于工作需要而在无意识间发起的团体行为，常见于出片日当天至第二天早晨这个时段。具体详情有机会的话以后我会细说。

问：我依稀明白这个名称的含义了……编辑部的工作周期又是如何？

答：朝九晚五双休日，两周制作一本杂志。制作周时常加班，出片日必然加班，好在第二天就是倒休日。

问：我似乎在以前的杂志上听说过“倒休”这个概念……到底是什么意思？

答：有关倒休的定义，前辈cOMMANDO有名言曰：“所谓倒休，即是倒下去休息。”实乃一针见血掷地有声的盖棺论定是也，就是这个意思。不过，即使是在倒休或者周末这样的假日里，意犹未尽地跑到编辑部蹲守的成员依旧大有人在。

问：好感动！你们真敬业！

答：多半是来玩游戏而已。不过也有不愿闲坐来给杂志选题寻找素材的编辑来加班的例子。

问：……居然是在玩游戏，对了，你们上班时可以玩游戏吗？

答：用两周时间制作160页的杂志内容并没有想像中那么轻松。每个人都要全力以赴才能做出让人满意结果来拿给大家看，因此根本没有那个时间逍遥。不过个别比较鬼畜的编辑是例外，但那也是工作需要使然，你们应该猜得出是谁。

问：果然上下刊的制作很匆忙是吗……那么月中刊是不是会好些呢？

答：更忙，尤其是在出片的那几天。仔细瞧瞧月中刊每页底部的责任编辑注脚就会知道每个人的实际工作量有多少，而且容量扩大带来的工作强度提升基本属于指数增长的标准，并非单纯的四则运算那么简单，编辑工作属于创造性工作，这点思考一下疲劳的定义就能理解。

问：说到杂志内容我想我知道该问什么了……在杂志上有时能看到某些颇具争议性的文章，请问你们究竟是根据什么标准来选择刊登的内容呢？

答：代表性。对于杂志所刊登的评论性质来稿而言，选稿标准在很大程度上取决于文章内容是否能够体现某一群体或派别的玩家所拥护的潮流，编辑的真正工作就是把这种代表大众思潮的意见文字归纳整理并进行展示。留心注意一下每次的争议过程就会发现，尽管存在不同意见，但不同的立场都会存在相应的拥护团体进行辩论。藉由多种角度的辩论而让更多人产生更全面的认识，就是我们制作刊物的最终目的。顺带一提，编辑部的资料库中有一本古斯塔夫·勒庞的《大众心理学研究》，据我所知不少编辑都抱着不同的态度阅读过这本书。

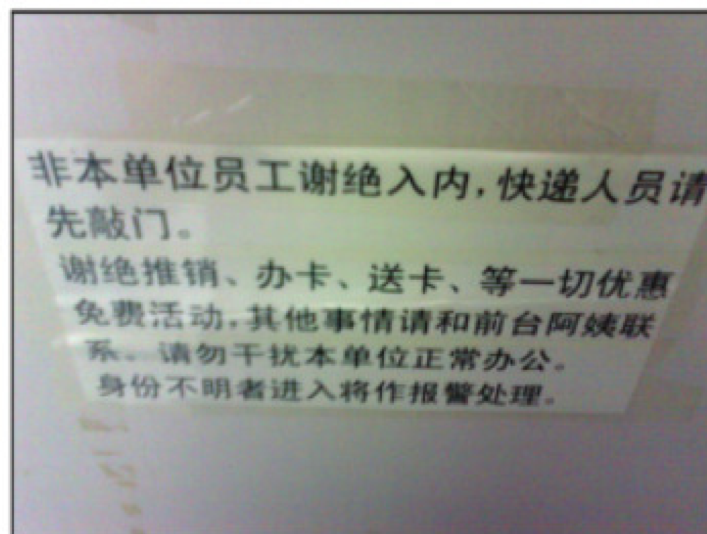
问：原来如此。那么，对于读者给杂志提出的意见，你们的态度又是如何呢？

答：对于真正关心杂志的热情读者提出的建议与意见，我们自然会认真对待并讨论研究。《大众软件》之所以能够在15年的办刊历程中不断发展进步，诸位的宝贵意见可谓功不可没。当然，对于那些根本就没有透彻了解情况仅凭自我感觉不算良好便来大肆指摘的无端挑衅，我们的态度是向柏杨老头大作《古国怪遇记》中“猛生国”一节末尾处的弥勒同志学习，具体如何自己找来此书一看便知。

问：果然结尾处才是真正的内涵所在……最后一个问题，这种内容以后还会继续刊登么？还有，你到底是谁？

答：2010年的读者调查表明，不少朋友都想多了解一些编辑部工作之余的趣闻与内幕，这期的问答就是作为回应的开始。另外，我的身份再过几期杂志就会揭晓，有兴趣一探究竟的朋友还请稍等一段时间。


某位编辑显示器顶上的摆设



贴在办公室大门上的告示，前来拜访的读者自然不在“禁止入内”之列

读者来信

我是“大软”的新读者，接触它开始于2009年，而真正期期订阅是在今年初才开始的。以前对“大软”了解不深，以为它只是一本游戏杂志，后来经过仔细阅读才发现，它远没有我想像的那么简单，它涵盖了很多方面，软件、硬件、网络评论和游戏资讯等等，尤其是“专栏评述”和“专题企划”这两个栏目，我是期期必读，收获颇深。“大软”是一本很好的杂志，我唯一的小意见就是在阅读过程中偶尔会发现个别错别字和语法错误，希望能够有所改进。祝“大软”越办越好。（甘肃 达红军）

林晓：欢迎加入“大软”读者的大家庭，作为一本综合性质的电脑应用与娱乐刊物，为读者提供全面的资讯与信息服务是我们始终的办刊宗旨。有关错别字的意见我们会虚心接受并努力改进的，尽请放心。

我是一名忠实的国产单机游戏玩家，一直很喜欢像“仙剑”、“轩辕剑”和“古剑”这样的国产RPG游戏。看了这期“大软”的《逼宫烛龙》和《十面埋伏——国产单机游戏的舆论困境》等文章更是让我激动不已。作为一个中国人，我觉得我们有义务去更多地支持本土游戏和中国文化，而不是一味地指责它的缺陷。还希望国产单机游戏间能有良性竞争，互相促进，协同发展。最后祝国产单机游戏越做越好，“大软”越办越好。（湖北 谭恺文）

林晓：8神经同学看过这封来信后，大呼“为何不来给我写写稿子”——其实，“大软”一直致力于给广大读者提供一个能够展示发布自己意见与看法的平台，大家有什么想法要阐述的话可以直接动手来试试写作投稿，即使篇幅不长也没关系，“读编往来”正是为这些短篇文字提供的自留地。见解需要通过阐述才会获得真正的意义，不是吗？

在《魔兽世界》进入中国的第五个年头，终于没能顶住朋友的软磨硬泡，进入了这个来自西方的奇幻世界。在创建人物时第一感觉就是人物怎么这么丑……画面充满了“暗黑”的感觉。好吧，我承认被华丽明亮的泡菜网游给惯坏了，游戏不管内容如何，画面可爱明亮就喜欢，好像大部分女孩子都是如此吧。虽然偶尔会和弟弟一起玩《求生之路》这种FPS，但骨子里还是喜欢“仙剑4”、“古剑”这类的游戏。听说“巫妖王”就快开服了，这期杂志也介绍了一些关于新版本的副本玩法，虽然现在离进副本还很有距离，但了解一下还是可以的，希望我能在这游戏里体验到那种朋友所说的“玩了就无法自拔”的感受吧，虽然到现在为止我一点也没感觉到这游戏好玩在哪里……（河南 王梦虹）

林晓：这位读者朋友的来信就是对一种很有代表性的见解进行的展示，内容如何暂且不论，至少这种行为是值得肯定的。不过，虽然说爱美之心人尽有之，但有些东西的确是不能简单地通过外表来判断好坏的，就以冰河同学十分钟情的经典游戏《铁血联盟2》为例，虽然以当今玩家的眼光来看，这部发行于上个世纪的古老游戏画面已经完全落后于时代，但据冰河以及另一位编辑部成员所述，这部作品的可玩性要远远超过当前流行的大部分同类游戏。与此类似的是，《魔兽世界》也是一部优秀的游戏，目前国服《巫妖王之怒》已经正式上线，值得坚持下去深入体验一番，多给它一些耐心吧，如何？



外型不能决定一切的又一个例子：《鬼泣5》游戏主角但丁的新形象——这个一脸污血眼露凶光的鸡窝头肯定不如以前的白面小生顺眼，因此无数青睐旧式人设的玩家对此大肆指摘可谓毫不意外；不过话又说回来，动作游戏的真正卖点又是什么？如果如此在意主角的长相，那为什么不去直接看偶像剧呢？

顺带一提，其实这个新人设的人物原型并不难找——右边这位是《谍影重重》的主演马特·达蒙，像不像？

快评

翻开本期的目录，第一眼看到的就是“评游析道”中的“特别推荐”部分——“本期刊登的文章中，几位作者从不同角度论证了《古剑奇谭》引发的诸多现象……”，当时的直接反应就是倒吸一口凉气：《大众软件》该不会也像某刊物一样对《古剑奇谭》展开炮轰吧？幸好随后看到的内容后总算让我松了一口气……（沈阳 银月）



本期“评游析道”栏目的文章很不错，冷战话题的介绍文很对我的胃口，评论《古剑奇谭》的小专题也不错，不过比较遗憾的是尽管选了一堆作者，但就像8神经在前言中说的一样，没有来自拥护者团体的理性发言也是不足之处。对了，看到文章中提到的“暴雪旗下的游戏受众大致可分为暴雪青和暴雪黑两类”这句话，突然想到以前杂志上不是有个经常给暴雪游戏挑刺的坏字开头的作者么？印象中似乎有段时间没看到他写的东西了，不知可否让他也来写写分析《古剑奇谭》的文章？（安徽 天生我才）

《星际争霸Ⅱ》的攻略终于出来了！尽管我早就已经把游戏打穿了，但是对于现在的我（在学校宿舍住校，碰不到电脑）来说，能重温一下那段激动人心的剧情依旧是种享受，不愧是大作，《大众软件》都安排了将近二十页的篇幅来刊登，干得好！（江苏 刘远菲）

林晓：游戏不仅仅是娱乐手段，作为现代化多媒体艺术手段的代表，能够通过游戏让玩家在享受之余领悟更深层次的东西是广大游戏制作组理想中的目的；而作为平面媒体的编辑人员，能够看到读者不甘于人云亦云愿意展开思考也是最欣慰的收获。十月下的这期杂志大家的感想又是如何？欢迎E-mail给linxiao@popsoft.com.cn送出你的评论，精彩的评论将被刊登在杂志上，另有精美的纪念品赠送喔。 P

热门软件排行榜

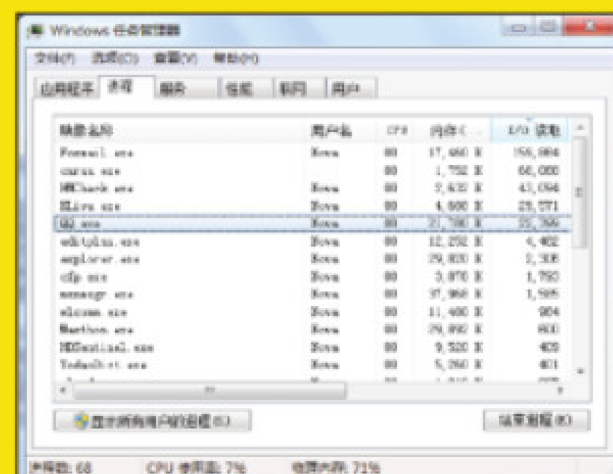
截止日期2010年10月15日

排名	票数	名称	制作公司	版本号
1	2233	QQ	腾讯	2010
2	2218	迅雷	迅雷网络技术有限公司	5.9.28.1564
3	2182	搜狗拼音输入法	搜狐公司	5.0
4	2181	安全卫士	奇虎公司	7.3
5	2176	瑞星杀毒软件	北京瑞星公司	2010
6	2172	千千静听	郑南岭	5.6
7	2166	金山毒霸	金山软件	2011
8	2159	谷歌浏览器（Chrome）	谷歌	7.0.524.0
9	2147	QQ影音	腾讯	2.6
10	2133	暴风影音2012	暴风网际科技有限公司	3.10.09.05
11	2120	KM Player	姜龙喜（韩）	2.9.4.1437
12	2098	世界之窗（The World）	凤凰工作室	3.2
13	2083	傲游浏览器	傲游天下科技有限公司	3.0.17
14	2039	酷狗音乐2010	酷狗科技	6.1.27
15	1998	NOD32	ESET	4.2
16	1946	Photo shop	Adobe	CS5
17	1929	WinRAR	Eugene Roshal	3.93
18	1861	Firefox	Mozilla	3.6.10
19	1837	卡巴斯基	卡巴斯基实验室	2010
20	1831	easyMule	VeryCD	1.1.14

小白：从数期的TOPTEN榜单来看，那几个“装机必备软件”始终占据了前几名的位置，难道其他软件厂商没有机会了吗？没错，小白就是这么认为的。给我的感觉是除非奇迹出现，否则不会有任何软件能取代它们。虽然这么说听起来有些不可思议，但事实是随着软件行业的发展，一切也正向着那个方向前进。

现在如把功能相同的两款软件放在一起，多数人十有八九会选择名气大的。虽然从短时间看，这对用户来说并无坏处，毕竟他们已熟悉了品牌、操作方法、界面设计，而且软件还是免费的。可不能忽视的是，这却一直伤害着许多独立的PC平台软件开发者。在过去，软件开发者非常活跃、也非常有创造力，当时普通用户会花钱购买喜欢的软件，而且又没有大公司对自己的软件进行模仿，决定软件开发者成败的只有一点——创意。因此他们能更专注实现软件的功能，并在这种爱好中获得不错的收入。但越来越多的大软件公司渐渐挤占市场空间，令这些“非正规军”非常难熬。在小白常去的一个开发者论坛，许多人讨论的问题是自己的创意如何不被模仿，或是在被模仿前如何多赚些钱。

当开发者的积极性不高时，软件行业也就缺乏了创新。我想你或许也有这样的感受：家里的电脑已换过了好几台，可是没能感受到软件的“革命性变化”，QQ还是收发消息的小企鹅，只不过内存占得越来越多；迅雷还是下载首选，只不过多了许多无用功能……这会给你一种错觉，认为PC平台的软件创意已到极限。但现实并不应是看起来那样，只可惜目前的国内软件行业缺少了适合独立开发者的环境。我们看看苹果软件商店就会明白，当零零散散的开发者把智慧汇聚在一起时，用户不仅能用到更多令人赞叹的软件，而且令开发者们也能受益——所以请与我一起期待PC平台的未来吧，毕竟从硬件性能上说，PC是无可匹敌的。



QQ真的需要占用20多MB的内存么？

阿飞1.0幻想

因为专业，所以好看！



新品!新鲜！ 新味道！
阿飞幻想！ 十大名家
苏学军、马伯庸、荆泽晓、真髓、文舟、飘灯、小狼、冥灵、可蕊、白饭如霜,拍案惊魂!

悬疑\推理\惊悚\传奇\伪科幻,幻想至死!
都市小妖,民国高手,三国硬汉,2012之后……人神共济!
阿飞幻想，你的震撼幻想!

在现实的彼端，给你一个全新世界

痛苦混乱的世界末日　恐怖真实的文明之战

<阿飞幻想>　把所有的梦想都变成可以读到的故事

阴险的术士
穿越的法师

灵吸怪

邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
~~定价：￥10.00元~~
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN